SUPER

Nº 18

SUPERJUEGOS

TRUCOS

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

15 X TAS.

Abrete paso por el reino de los no muertos con esta exhaustiva guía.

Castlevania

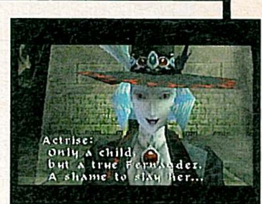
- ZELDA DX. Un final feliz para Link con la segunda parte de la guía.
- TRUCOS por R. Dreamer

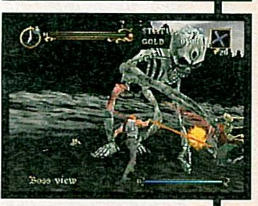
I wonder where these coconut

SUMARIO

CASTLEVANIA /4/

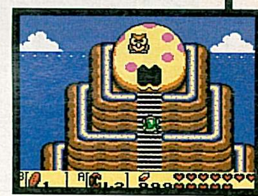
El vampiro de menta NEMESIS está dispuesto a traicionar a los suyos y conducirte al final de esta gran aventura avalada por KONAMI para NINTENDO 64. Lamentablemente, y debido a la complejidad de las últimas fases, hasta el mes que viene no podréis acompañarle hasta el final de la aventura. Un juego de miedo, pero no sólo por su temática, sino también por su exigente nivel de dificultad que probablemente te ponga en más de un aprieto. Esperamos que con la guía todo te resulte un poco más sencillo.





ZELDA DX /34/

Ya queda menos para despertar al Wind Fish e intentar escapar de la isla. En esta segunda parte de la guía no sólo te vamos a mostrar cómo conseguirlo, sino también dónde encontrar los corazones y las caracolas. Y para los que queráis destripar hasta el límite la versión DX, os guiaremos paso a paso hasta la mazmorra de color exclusiva de esta versión. De paso, os mostraremos las fotos que podréis realizar durante la aventura, y por qué no, dónde y cómo conseguirlas. Una guía suculenta la de este mes, sí señor.



SUPERTRUCOS /62/

Con las dos superguías de este mes no hemos tenido mucho espacio para ofreceros trucos, y la verdad, los que hemos encontrado tampoco eran como para tirar cohetes. Los mejores de todos ellos los tenéis en estas páginas.



CADA CIEN AÑOS, LAS FUERZAS DEL BIEN QUE SELLAN LA TUMBA DE DRACULA COMIENZAN A FLAQUEAR, Y LA LARGA SOMBRA DEL CONDE VUELVE A ENVOLVER A TRANSILVANIA EN UN MANTO DE HORROR... EL MITO DE CASTLEVANIA COMIENZA DE NUEVO.

NINTENDO 64
KONAMI-KCE KOBE
PLATAFORMAS 3D

La evolución de las 2D de los anteriores episodios de la familia Castlevania a las 3D de ésta, la primera entrega para Nintendo 64, ha trastocado no sólo el aspecto visual del universo Castlevania, sino también la mecánica de juego. Por primera vez en toda la saga (con excepción quizá del Simon's Quest de NES), es posible perderse entre los incontables caminos del bosque que compone la primera fase o las habitaciones de la mansión. Esta guía pretende ayudaros a encontrar cada item, personaje y enigma del juego, ahorrando el mayor tiempo posible, ya que éste tendrá un papel importante en el desarrollo de las últimas fases. Dado que los dos protagonistas, Reinhardt y Carrie, cuentan con unas pocas fases exclusivas pero el resto de Castlevania es idéntico, la guía sirve igual para los dos, salvo en aquellos casos (como jefes o fases) reseñados especialmente. Por último, y antes de desearos una terrorífica y divertida aventura, os haré una advertencia: no derrochéis demasiado oro comprando items a Renon...

La letra pequeña de su contrato oculta una desagradable sorpresa.










FOREST OF SILENCE

■ **REINHARDT**
■ **CARRIE**

Esta historia tiene su inicio en los tenebrosos bosques de Transilvania. Tras un ligero travelling de cámara a modo de presentación de tu personaje, tendrás al fin el control del juego. Camina hacia delante, hasta superar los dos árboles fulminados por los rayos. Verás dos pilares de piedra y sendas antorchas entre ellas. Destrúyelas para conseguir tu primera arma secundaria (el cuchillo y una gema roja). Los dos pilares te servirán además para practicar el salto con el personaje. La recompensa de alcanzar el otro lado es un jugoso Roast Beef, que seguro necesitarás más adelante. Dirígete entonces hacia el sendero de la derecha y tendrás tu primer encuentro con los habitantes más característicos de este bosque: los esqueletos vivientes. Tras acabar con ellos recoge todo lo que hayan soltado al morir y encamina tus pasos hacia la gigantesca puerta que tendrás ante tí y destruye el sello que la mantiene cerrada. La puerta esconde una grata sorpresa.





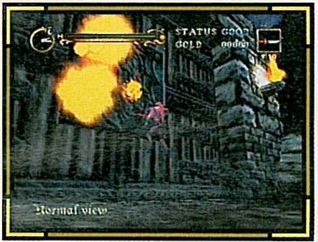




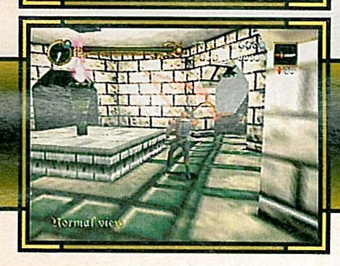
JEFAZO: ESQUELETO GIGANTE

Los dos principales escollos que presenta éste, el primer jefe del juego, son el alcance de sus gigantescos brazos (uno de ellos armado con una cachiporra) y la cantidad de esqueletos menores que hace brotar del suelo con cada uno de sus golpes. Tras zurrarle un poco, el enorme esqueleto se lo pensará dos veces y abandonará el escenario de la batalla, mediante el poco elegante método de la huida por el barranco. A su paso aparecerán por arte de magia dos plataformas que te permitirán sortear el abismo y alcanzar el otro lado.

Camina hasta llegar a una intersección con un poste y dos posibles caminos. Toma la ruta de la izquierda y graba partida en el cristal blanco. Verás también un portalón cerrado. Olvídate por el momento de él y toma el camino de la derecha. Llegarás a lo que parecen dos panteones, en cuyo interior podrás encontrar (tras destruir las antorchas) una Sun Card y una Moon Card. En los tejados podrás obtener items interesantes. Un poco más adelante verás otro barranco, que podrás sortear saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a una palanca. Acciónala para abrir el portalón







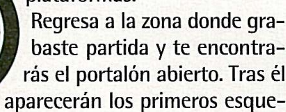






situado justo al lado de donde grabaste la partida. Al pulsar la palanca aparecerán unos cuantos esqueletos y una extraña bestia, de gran tamaño, que podríamos definir como el hombre mapache. Demoledor pero bastante lento, no te será difícil encargarte de él y hasta que no lo hagas no reaparecerán las plataformas.

Regresa a la zona donde grabaste partida y te encontrarás el portalón abierto. Tras él aparecerán los primeros esqueletos explosivos (son fácilmente reconocibles por su color azul) y verás una especie de plaza circular de piedra rodeada por dos arcos a juego (también hay una cripta con unos cuantos ataúdes para destruir en su interior). En el centro del pilar podrás observar la presencia de una antorcha. Destrúyela para obtener la cruz, una de las mejores armas arrojadizas del juego, e investiga la placa para conseguir un pollito. Justo detrás, rozando el acantilado, se encuentra una roca grande y plana. Rómpela con el arma secundaria para lograr una cantidad indecente de dinero. Ahora encamina tus pasos hacia el lado contrario hasta llegar a un nuevo cristal blanco donde grabar partida, en las proximidades de otra puerta cerrada. Toma la única ruta posible hasta llegar a un nuevo desfiladero con otro roto puente de piedra. Activa el switch del otro lado, con lo que la puerta se abrirá (pero el puente descenderá hasta el nivel del río). No tendrás otro remedio que bajar por la pared, saltar y trepar como un mono de feria (mucho cuidado, porque el contacto con el agua conlleva a una muerte segura) hasta alcanzar el lado por el que llegaste. El portalón ahora abierto estará guardado por un esqueleto lanzador de tibias que te planteará pocos problemas. Dentro hay tres nuevos panteones para investigar, tras lo cual debes ir hacia un nuevo barranco, donde un esqueleto monta guardia sobre una plataforma flotante. Liquídalo a distancia y desde su antigua posición podrás ver a la izquierda otra plataforma algo lejana y suspendida en el aire, con una antorcha sobre ella. Aunque parezca una locura camina hacia ella (el pasillo es invisible) y destruye la antorcha. Habrás conseguido el cristal verde (el especial 1, que te permitirá optar al modo HARD). Regresa a la plataforma del medio y alcanza el otro lado. Tras abatir unos cuantos murciélagos y destruir la roca de la izquierda (que























esconde un power up y algunas cositas más) cruza la puerta para enfrentarte a un hombre lobo bastante molesto. Inspecciona la estatua para para conseguir otro pollito asado, graba partida y obtén una Sun Card del interior de uno de los ataúdes del panteón. Llégate hasta un nuevo acantilado, reconocible por sus tres simpáticos empalados, y desciende por la pared hasta llegar a un interruptor situado abajo, sobre el lecho del río. Tras activarlo tendrás que afrontar la desagradable tarea de ascender por donde bajaste. Por desgracia, la última puerta que viste cerrada (la situada junto al cristal de salvar partida) no esta abierta, por lo que graba en el Memory Pak y corre hacia el otro portalón cerrado, en la zona de los tres panteones. Activa el último interruptor y regresa a la última puerta, donde te espera el duelo final con un viejos amigo, con la fachada principal del castillo de Drácula como testigo mudo del terrible combate.







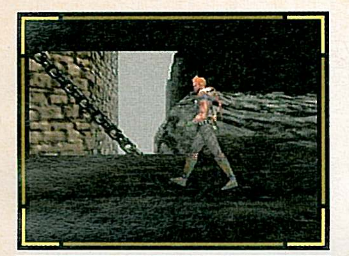
JEFAZO: ESQUELETO GIGANTE II

La mecánica contra él es la misma, salvo por la aparición inicial de dos moteros del infierno. Liquidar al grande es cosa fácil. Tan sólo hay que esquivar sus embestidas.

CASTLE WALL

- REINHARDT
- CARRIE

En una secuencia un tanto siniestra y clásica dentro de la saga CASTLEVANIA, el puente levadizo del castillo nos invita a entrar en el hogar del Conde. Ya dentro, y ante la imposibilidad de atravesar el rastrillo, graba la partida y entra por la puerta de la derecha (la otra está cerrada). Aquí te espera una ascensión no exenta de peligros en la que se suceden las cabezas de dragón y las medusas (dos enemigos clásicos de la saga), las guillotinas y unas cuantas plataformas móviles. Al final, tras una puerta te espera...













JEFAZO: LAS SERPIENTES DRAGON

Aunque su patrón de ataque es algo tosco y predecible, acabar con estas dos esqueléticas serpientes puede ser un infierno si no tienes cuidado en esquivar sus bolas de fuego. Tras zumbarles su suyo con el látigo/la magia, cada cabeza tornará a un color negro, arrojando a partir de ese momento auténticas llamaradas de fuego azul, infinitamente más difíciles de esquivar. Destruidas ambas cabezas, sólo te

queda recoger los incontables items que dejarán al desaparecer. Salta sobre la puerta en la que entraste para recoger el pollo asado oculto en la antorcha y activa el switch sobre el que descansaban las serpientes, con lo que se levantará el rastrillo que cortaba antes el paso. Podrás observar también como otro enrejado desaparece permitiendote saltar a unas plataformas inferiores, donde destaca un cristal blanco. Graba partida y comienza el descenso, procurando no caer ante el acoso de los incontables esqueletos que por allí pululan. Sin olvidar inspeccionar las antorchas (podrás obtener una Moon Card y unos cuantos items más) desciende hasta la planta inferior, donde comenzaste. La antorcha del centro oculta la llave para acceder a la puerta de la izquierda, que te llevará a una nueva torre. Es muy parecida a la anterior, salvo por la dificultad extra que conlleva caer al vacío al más mínimo fallo en el salto, además del suelo que desaparece y las trampas de pinchos. En lo más alto de la torre te espera una puerta con el símbolo de la luna impresa en ella. Eso significa que sólo podrás cruzarla cuando sea de noche. Por lo tanto, si llegas de día te verás obligado o a esperar la caída del sol o utilizar una Moon Card. Tras la puerta te espera el switch que abrirá el último rastrillo y tu primer encuentro cara a cara con Drácula. Tras la entrada de piedra verás un pequeño pilar de un color más claro que el resto. Golpéalo para conseguir más dinero, graba partida, coge el pollo y desciende a la planta más baja para acceder a una nueva área del castillo.



















VILLA

■ REINHARDT
■ CARRIE

No tendrás mucho tiempo para admirar la impresionante verja que abre paso a la mansión, ya que tres enorme sabuesos del «avelno» se lanzarán sobre tí como si fueras una empanada de Friskies. Esquiva sus dentelladas y utiliza las armas arrojadizas y el látigo/magia para mantenerlos a raya. Muertos los perros, se te abrirán las primeras puertas del jardín, al tiempo que hacen su aparición dos nuevos perrazos, con la virtud de escupir bolas de fuego. Y no acaba aquí la cosa, porque tras liquidar a estos dos, aparecerá un tercer chucho dispuesto a hincar los dientes en tus carnes morenas.

Muerto el can, podrás acceder al fin al jardín de la entrada de la mansión, en la que destaca sobre cualquier otro adorno una preciosa fuente. Esta además tiene truco, ya que a las doce en punto de la noche una plataforma emerge del fondo de la fuerne permitiéndote alcanzar la parte superior donde reposan un buen número de items. Salva la partida y destruye las cruzes de piedra para obtener un Roast Beef. Es el momento de entrar en la mansión. Majestuosa y aterradora, el recibidor está presidido por una gran escalera. Comienza a ascender por ella y obtendrás tu primer enfrentamiento con un vampiro. Procura mantenerte alejado de él en todo momento y basar todo tu ataque en las armas arrojadizas y el látigo/magia. En caso de ser mordido (y si no has podido revolverte lo suficiente para escapar de él) te convertirás en otro vampiro y deberás buscar cuanto antes una perla purificadora que te devuelva a tu estado humano. De otra forma acabarás por morir antes o temprano. Tras devolver al vampiro al infierno del que vino, investiga el sofá del piso de arriba para lograr una perla purificadora y destruye todos los candelabros y vasijas de la sala (con lo que conseguirás un buen número de joyas rojas). Visto que la otra puerta del piso inferior es por ahora infranqueable, atraviesa la de la planta superior para acceder al jardín de las rosas. Si todavía quedan bastantes horas para que el reloj indique las 3:00 de la madrugada, olvídate del jardín, sigue adelante y regresa más tarde, en esa precisa hora. Sólo a las 3:00 serás testigo de la aparición de Rosa, una vampira encargada de regar las rosas del Conde... no con agua precisamente. Rosa te indicará tu próximo objetivo: los archivos del castillo. La llave al parecer la tiene otro aventurero que ha llegado a la mansión unas horas antes. Con Rosa fuera de la estancia, entra en la siguiente puerta, sube las escaleras y encontrarás un largo corredor en forma de L con un montón de puertas. Entra por la primera de la izquierda, recoge la perla situada al lado de las sillas y pasa a la siguiente habitación. Darás de bruces con Charlie Vincent, el autoproclamado mejor cazador de vampiros del mundo (y el aventurero al que se refería Rosa). Tras la secuencia inicial, vuelve a hablar con él para conseguir la preciada llave de los archivos. In-







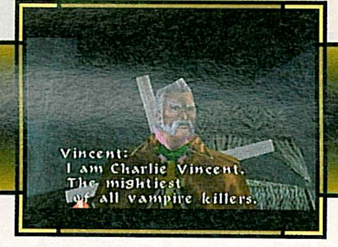


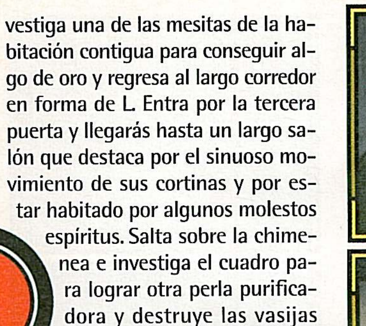








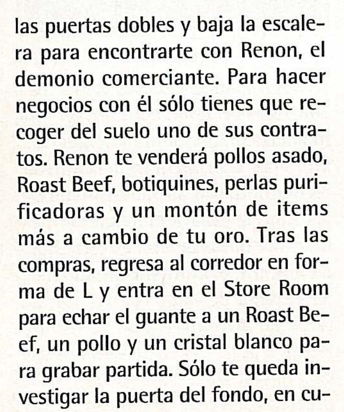




vestiga una de las mesitas de la habitación contigua para conseguir algo de oro y regresa al largo corredor en forma de L. Entra por la tercera puerta y llegarás hasta un largo salón que destaca por el sinuoso movimiento de sus cortinas y por estar habitado por algunos molestos espíritus. Salta sobre la chimenea e investiga el cuadro para lograr otra perla purificadora y destruye las vasijas para conseguir otro pollo y la llave del Store Room. Atraviesa







las puertas dobles y baja la escalera para encontrarte con Renon, el demonio comerciante. Para hacer negocios con él sólo tienes que recoger del suelo uno de sus contratos. Renon te venderá pollos asado, Roast Beef, botiquines, perlas purificadoras y un montón de items más a cambio de tu oro. Tras las compras, regresa al corredor en forma de L y entra en el Store Room para echar el guante a un Roast Beef, un pollo y un cristal blanco para grabar partida. Sólo te queda investigar la puerta del fondo, en cuyo interior vivirás una de las secuencias más alucinantes del juego. Tras matar al vampiro, inspecciona las rosas para hallar una perla purificadora y entra en la sala adyacente, desde donde podrás acceder a los archivos. Dentro te espera una perla (oculta en una mesa) y la llave del jardín. Graba la partida y regresa hasta el lugar donde contactaste con Renon. Las puerta dobles te conducirán hasta el jardín, el siguiente nivel del juego.











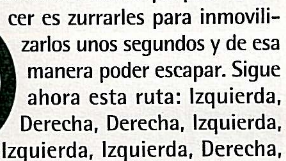


GARDEN MAZE

■ REINHARDT
■ CARRIE

Con bastantes reminiscencias al inolvidable laberinto de setos de la película El Resplandor, esta fase es un auténtico lío, por lo que te recomiendo que sigas mis indicaciones paso por paso, o de lo contrario podrías perderte con una facilidad pasmosa. Atraviesa la puerta, continúa hasta la primera salida a la izquierda y cruza un pequeño puente de piedra. Hallarás al pequeño Malus, el misterioso crío que toca el violín en la intro del juego. No tendrás mucho tiempo para conmoverte con la historia del pequeño... porque los perros de piedra que reposaban a los lados de la puerta han cobrado vida y van a por ti. En ese momento Malus saldrá por piernas y tu única oportunidad para seguir con vida es seguirle a todo trote. Sin perderle de vista,

atraviesa la puerta y sigue Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda. Te reencontrarás con los perros de piedra y un nuevo amigo... el jardinero del Conde (un frankenstein que recorta los setos y las gargantas con una motosierra). Los tres son indestructibles. Lo único que puedes hacer es zurrarles para inmovilizarlos unos segundos y de esa manera poder escapar. Sigue ahora esta ruta: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha y entra por la puerta para acceder a un jardín interior dentro del propio laberinto, donde no pueden acceder Frankie y sus amigos. Destruye las antorchas para obtener un pollo y cristales rojos y sal de nuevo al infierno, tomando ahora esta ruta: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha y te toparás con Malus. El otro lado de la puerta está bastante más tranquilo y podrás dejar al pequeño en sitio seguro. Tras despedirte de Malus, camina todo el pasillo hacia el fondo, deteniéndote tan sólo para destruir una antorcha y recoger la Copper Key. Abre la puerta y podrás llegar hasta una nueva habitación de la mansión donde recoger un pollo y grabar partida. Desbloquea la puerta siguiente y podrás regresar al recibidor de la mansión. Desde aquí repite todo el camino que tomaste desde el principio hasta donde encontraste a Renon, y vuelve a entrar en el laberinto de setos. Pero esta vez corre todo el camino hacia adelante (si lo recorres saltando evitarás a los perros) hasta llegar a la primera torre. Entonces toma el camino de la derecha y utiliza la Copper Key, corre sobre el lecho de agua hasta alcanzar un puente. Salta sobre él y toma el camino de la izquierda. Graba partida, coge la perla al destruir la antorcha y entra por la puerta.



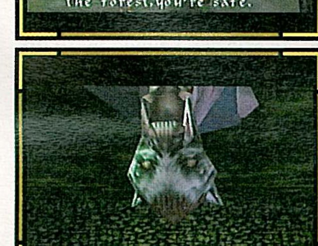
















JEFAZOS: LOS DOS VAMPIROS

He aquí otra escena memorable. Desciende por las escaleras e investiga el ataúd del fondo. No tardarás en descubrir el paradero de su dueño, interrumpido en pleno almuerzo. Este vampiro es bastante más difícil de abatir que los anteriores, principalmente por su demoledor ataque aéreo. Y los problemas no acaban al matarlo. Su víctima también cobrará vida y te costará liquidarla tanto o más que al vampiro que lo creó, ya que ésta tiene la capacidad de transformarse en niebla y lanzar murciélagos...

TUNNEL

REINHARDT

Muerta la vampira, investiga el ataúd, pero no saltes todavía dentro. Sal al exterior y graba la partida antes de acceder a la siguiente fase: los túneles. El principio es bastante sencillo. Camina de frente eliminando a los murciélagos molestos y esquiva las afiladas cuchillas que te impedirán el paso hacia un misterioso ascensor. Utilízalo y descenderás hacia una planta inferior, donde serás testigo de la aparición de unos nuevos enemigos: las mujeres-araña. Provenientes del río tóxico, el contacto con sus venenosos escupitajos nos obligará a utilizar en más de una ocasión las ampollas de antídoto. Muertas las arañas, unas plataformas emergerán del río para permitirte llegar a un cristal blanco donde grabar la partida. Sigue adelante hasta llegar hasta una señales que bifurcan el camino. Toma el camino de la derecha hasta llegar a un roca al borde del río y golpéala con la espada para conseguir un buen nùmero de items. Regresa hasta las señales y toma el camino de la izquierda hasta montar en un ascensor, que te conducirá a un piso superior. Arriba llegarás a una nueva intersección de caminos. El de la izquierda del todo te conducirá a una puerta impresa con el sello de la luna (sólo se puede acceder a ella de noche) que oculta un contrato y una antorcha con el cuchillo. Esta fase puede convertirse en un auténtico infierno si te pierdes, por lo que lo mejor que puedes hacer es pasar de puertas con marcas de Luna o Sol y tomar directamente esta ruta: desde el ascensor por el que has subido sigue todo el camino recto hasta llegar a una señal con dos antorchas a su derecha. Toma ese camino, el derecho, hasta superar un peliagudo puentecillo de piedra sobre un lago de agua tóxica. Ya en la otra orilla camina destruyendo a las mujeres araña y toma la ruta de la izquierda, hasta visualizar una nueva zona con cuchillas y unos cuantos ataúdes como decoración. Deja atrás las cuchillas y verás cristal blanco donde grabar partida. Al final del camino encontrarás unos cuantos murciélagos molestos y lo que parece un teleférico, de color rojo. Súbete a él y prepárate para un corto pero intenso viaje sobre los abismos, en el que deberás usar en todo momento el látigo.



















Con el inconveniente de liquidar unas cuantas cabezas de dragón, este primer viaje no presenta demasiados peligros hasta llegar a lo que parece un apeadero de piedra, en el que deberás bajar en espera de poder tomar el otro teleférico, de color azul y marcado por la cifra II. La espera no será facil, ya que fantasmas y, sobre todo, unas imparables vigas de color amarillo, intentarán por todos los medios echarte fuera del apeadero. A bordo del teleférico azul las cosas no serán tampoco fáciles, ya que fantasmas y cabezas de dragón te amargarán la travesía. Acabarás por llegar al apeadero azul, donde tras bajar, podrás grabar partida y tomar un nuevo ascensor, de color naranja. Arriba te espera otro conjunto de plataformas sobre un lago tóxico a superar, y mujeres-araña en la otra orilla. Una intersección ofrece dos posibles rutas. La izquierda lleva a una puerta con el símbolo de la luna impresa en ella (y en cuyo interior encontrarás agua bendita y una Sun Card). La ruta derecha lleva a una puerta marcada con el símbolo del sol, que lleva a la salida de esta laberíntica y pesada fase. Antes de entrar en el segundo nivel serás testigo de una dramática secuencia con Reinhardt y Rosa como protagonistas.



















U. WATERWAY

■ CARRIE

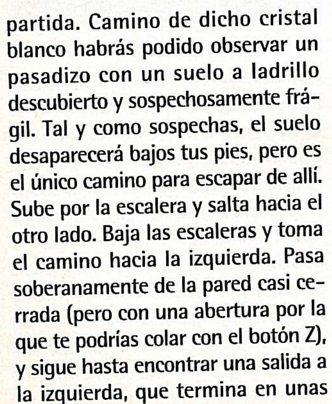
La recomendación de grabar partida antes de saltar al interior del ataúd es doblemente importante en el caso de Carrie, ya que nada más comenzar esta fase es muy fácil caer al vacío y morir, con lo que deberás volver a luchar contra la pareja de vampiros. Por ello, sal fuera de la cripta y salva antes la partida. Me lo agradecerás. Ya en el Underground Waterway, lo primero que debes hacer es tomar el camino de la izquierda, ¡pero cuidado!, el suelo se derrumbará, así que písalo con cuidado y salta enseguida hacia atrás o darás con tus huesos en el vacío. Tras saltar este foso recién creado, deberás volver a brincar, pero esta vez para agarrarte a la pared de enfrente. Ojo. No hay sitio suficiente para subir al bordillo, por lo que debes limitarte a quedarte suspendido por las manos e ir poco a poco hacia la derecha, en busca de suelo firme. Superada la secuencia en la que Carrie descubre que el agua que rodea los canales no es

precisamente mineral, dirígete a la derecha hasta llegar a un puente sobre las aguas, cerca de una catarata. Otra secuencia servirá de presentación a los enemigos de este nivel, los lagartos. Tras acabar con dos de ellos, encontrarás al tercero hacia la izquierda, cerca de un interruptor incrustado en el suelo, que al activarse hará desaparecer la ya mencionada catarata. Salta hacia el otro lado y acabarás por llegar a un cristal blanco donde salvar









partida. Camino de dicho cristal blanco habrás podido observar un pasadizo con un suelo a ladrillo descubierto y sospechosamente frágil. Tal y como sospechas, el suelo desaparecerá bajos tus pies, pero es el único camino para escapar de allí. Sube por la escalera y salta hacia el otro lado. Baja las escaleras y toma el camino hacia la izquierda. Pasa soberanamente de la pared casi cerrada (pero con una abertura por la que te podrías colar con el botón Z), y sigue hasta encontrar una salida a la izquierda, que termina en unas escaleras y un cristal donde salvar partida. Ahora viene una de las partes más difíciles de todo el juego. Con mucho cuidado de no caer al agua, y esquivando los ataques de los lagartos, camina sobre los pequeños puentecitos (que nacen del borde izquierdo) hasta alcanzar los pilares situados en el centro del canal (son cinco, de diferentes alturas). Desde ellos podrás llegar hasta un pasadizo en cuyo extremo se halla un interruptor. Actívalo y regresa mediante los pilares hasta los puentecitos. Tu objetivo ahora es el puente del centro, cerca del pasadizo donde activaste el interruptor. Sube las escaleras, y con la máxima precaución, sortea las trampas de pinchos y entrarás por una puerta recién abierta. Activa el nuevo interruptor y sal de allí a toda mecha, porque el pasillo se llenará de esqueletos azules (los que estallan). Este interruptor corta de una vez por todas la catarata que impedía acceder a la puerta de salida de esta fase. Atraviesa la puerta (marcada con el símbolo del sol) y estarás fuera. Antes de la siguiente fase, una secuencia nos brindará el encuentro de Carrie con un nuevo personaje: Actrise, la bruja.













CASTLE CENTER

- REINHARDT
- CARRIE

Camina hacia adelante hasta llegar

a un cristal blanco donde grabar partida. Gira a la derecha (te reencontrarás con unos viejos conocidos, los esqueletos moteros) y entra por la primera puerta. Te encontrarás en una sala gigantesca, habitada por el mayor grupo de vampiros con el que te hayas enfrentado hasta ahora. Si no quieres acabar con la yugular tostada, trota como un poseso hasta una rampa situada al fondo a la izquierda. Desde allí te será algo más fácil acabar







con todos ellos. La siguiente sala tampoco es pequeña precisamente, y destaca por albergar un ascensor en el centro (imposible de utilizar por el momento) y una estatua de piedra. Investiga esta última para presenciar una de las secuencias más dantescas de todo el juego. Destruye al engendro resultante y sube por las escaleras. Te encontrarás en un pasillo con una alfombra roja y dos puertas. Entra en la del fondo y llegarás a otra sala gigantesca de cuyas paredes surgirán un buen número de hombres lagarto.

Liquida unos cuantos para poder escapar de allí y, en el siguiente pasillo, investiga la estatua para lograr un Roast Beef y graba partida, lo necesitarás. Tras superar una sala con vidrieras llegarás a otra con dos vampiros, realmente duros de pelar. Procura entrar en esta habitación durante el día, ya que los vampiros son infinitamente más débiles. En caso de ser mordido, destruye la antorcha situada al fondo de la sala para conseguir una perla













purificadora. Al otro lado de la puerta te espera un pasillo con trampas que escupen bolas de fuego. Todas ellas son fáciles de superar con el salto, y podrás recoger un pollo y otra perla de las antorchas, antes de pasar a la siguiente estancia. Allí verás un lagarto, pero tranquilo, es amigo y estará encantado de charlar contigo. Él será quien te regale la llave de la sala de torturas y quien te brinde el secreto para destruir los muros agrietados: juntar mandrágora y nitroglicerina. La nitroglicerina se encuentra tras la puerta siguiente, donde te reencontrarás con Malus. Parece que el maldito crío no era tan dulce e inocente como parecía. Graba la partida y recoge una muestra de nitro del estante. Deberás tener mucho cuidado, ya que la nitro tiene el ligero defecto de estallar al más mínimo salto o contacto con el enemigo. Sal al pasillo de las bolas de fuego y deposita la nitro en la pared

agrietada. Ya que es imposible bajar la nitroglicerina más abajo de las escaleras rotas, olvídate por ahora de coger más y regresa hasta el principio del nivel, en el pasillo de los esqueletos moteros. Tu objetivo es la sala de torturas, situada al norte de donde iniciaste la fase. Liquida a los dos vampiros que la habitan y a todo fantasma que te salga al paso hasta alcanzar la estantería de la mandrágora. Con ella en tu poder, sal al pasillo de los moteros, pero en lugar de regresar a la gran estancia de los vampiros y la rampa, camina hacia el fondo del pasillo hasta llegar a una puerta doble. Esta conduce a un circo romano en cuya arena reposa inerte un viejo conocido de los fans de la saga CASTLEVANIA, el búfalo gigante del DRACULA X de PC ENGINE. Gracias a Dios, no presenta signos de vida... todavía. Deposita la mandrágora sobre la pared agrietada del fondo, decorada con un extraño símbolo circular. Destruye la caja de la derecha para conseguir otra cantidad indecente de oro y regresa de nuevo al pasillo de los moteros para visitar una vez más la sala de las torturas y recoger otra muestra de mandrágora. Tu objetivo ahora es la pared agrietada del piso superior, en el pasillo de las trampas de fuego, cerca de donde conocistes al lagarto enrollado. Coloca la mandrágora junto a la intro y serás testigo de la destrucción de la pared, revelando dos nuevas puertas, una imposible de abrir. Destruye la antorcha para conseguir un pollo y cruza la otra puerta. Verás un contrato de Renon, una estatua dorada y lo que parece el hueco de una chimenea, que conduce a la biblioteca del castillo. Encima de una de las librerías hallarás una Sun Card y desde ellas accederás a la planta superior, donde podrás activar un interruptor para ascender aún más arriba. Pulsa otro switch y llegarás hasta otro piso, con aspecto de planetario. Acércate a la extraña máquina del centro de la sala e introduce esta secuencia: 2-4-8. Esto romperá el sello que protegía la pared del circo romano. Graba la partida en el cristal situado en ese mismo piso y regresa abajo hasta el pasillo de la moqueta roja, la estatua dorada y la escalera que conducía abajo. En esta ocasión, toma la puerta de la izquierda. LLegarás a una sala gigantesca, en cuyo suelo giran descomunales ruedas dentadas. Evita el aliento de fuego de los lagartos y











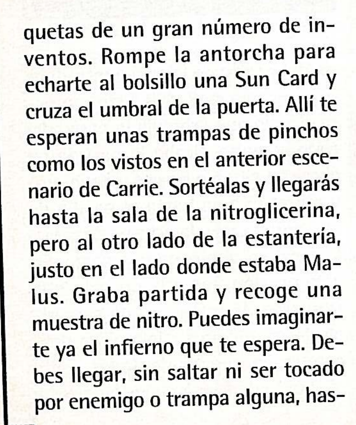




cruza una nueva puerta, que te conducirá hasta un pasillo con tres armaduras doradas. Una de ellas cobrará vida por arte de magia y hará lo posible por destruirte. La siguiente sala es una cafetería (¿un bar dentro de un castillo?) donde dos doncellas vampiras intentarán servirse una ración extra de sangría con tu cuerpo como ingrediente principal. Mátalas sin miramientos y continúa hasta la siguiente habitación: una sala museo con maquetas de un gran número de inventos. Rompe la antorcha para echarte al bolsillo una Sun Card y cruza el umbral de la puerta. Allí te esperan unas trampas de pinchos como los vistos en el anterior escenario de Carrie. Sortéalas y llegarás hasta la sala de la nitroglicerina, pero al otro lado de la estantería, justo en el lado donde estaba Malus. Graba partida y recoge una muestra de nitro. Puedes imaginarte ya el infierno que te espera. Debes llegar, sin saltar ni ser tocado por enemigo o trampa alguna, hasta la grieta del circo romano. Un auténtico infierno de dificultad que requiere mucha paciencia, práctica y grandes dosis de tila. Para empezar, hay que sortear las trampas de pinchos. No es difícil, calculando la cadencia de sus movimientos. Los problemas continúan en la sala de los inventos, donde las dos armaduras han cobrado vida. No arriesgues la vida inútilmente. Espera a que se alejen de la puerta y rodéalas corriendo para escapar hacia el café, que por suerte está ahora desierto. Sortea del mismo modo la armadura del pasillo y llegarás sano y salvo hasta la sala gigante de las ruedas dentadas, donde comienza el verdadero show. Como si te dejas caer a una altura inferior acabarás saltando por los aires, deberás caminar sobre los puentecitos (cuidado con el fuego de los lagartos) hasta llegar a las ruedas dentadas. La única opción de escapar es entrar dentro de ellas, aprovechar los huecos entre los dientes de las ruedas, y alcanzar la cuesta del fondo norte. No intentes saltar a un bordillo o morirás. Y si creías que después de esto la cosa estaba fácil, te equivocas... Los esqueletos moteros pueden acabar contigo (y obligarte a repetir todo el paseo) con sólo acertarte con uno de sus huesos. No pares de trotar, sortéalos y entra en el circo romano. Deposita la nitroglicerina en la grieta, junto a la mandrágora, y verás como la pared



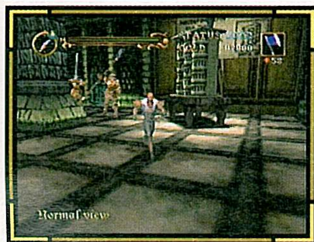




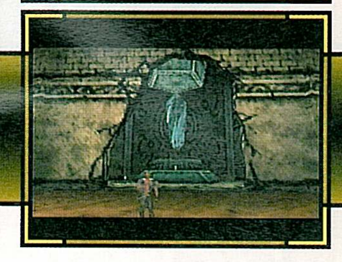












estalla en mil pedazos. Graba rápidamente la partida y usa el contrato (si necesitas algún item extra). Inspecciona el cristal del centro para liberar la magia que activará el ascensor y regresa a la arena...

JEFAZO: EL SUPER BUFALO

Este viejo amigo presenta tres patrones de ataque bien diferenciados y letales, consistentes en embestidas y rayos azules y fuego que expulsa por la boca. Traza círculos alrededor de él y dale lo suyo con el látigo/la magia. Poco a poco empezará a caérsele la piel y quedarse en el esqueleto, aunque no por ello es menos peligroso. Tras una dura faena que no podría superar ni el mismísimo Belmonte, el pobre búfalo irá al cielo de los morlacos y tu podrás dirigirte de nuevo al pasillo de los moteros, con el ascensor como objetivo.









JEFAZO REINHARDT: ROSA

Al entrar al aérea antes rebosante de vampiros, presenciarás una secuencia protagonizada por Reinhardt, Rosa y otro vieja conocida de la saga CASTLEVANIA: la Muerte. Como si fuera víctima de un extraño control, Rosa se lanzará a por ti, con no muy buenas intenciones.

A pesar de frágil y etéreo aspecto, Rosa es un enemigo a temer que domina a la perfección el uso de la espada y la magia. El látigo una vez más es el mejor arma para acabar con un vampiro, da igual si éste es bueno o malo. Vencida Rosa, y tras una pequeña secuencia, tendrás el camino libre para acceder al ascensor de la sala siguiente. Ya arriba, graba partida y cruza el puente de madera. Te llevará a... Dual Tower.











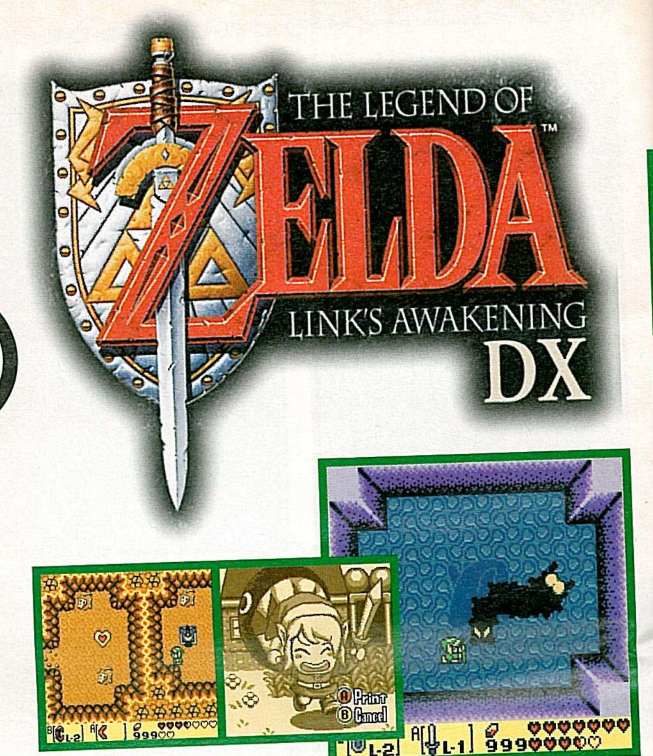


JEFAZO CARRIE: LA VAMPIRA

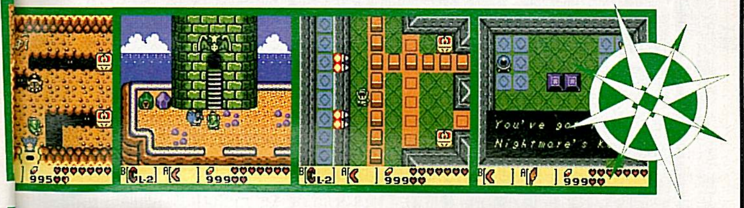
Antes de llegar al ascensor, Carrie se reencontrará con Actrise, la bruja, que tiene preparada una sorpresa: Alas, prima de Carrie, también de la familia Fernández, convertida en vampiro. Como Carrie, basa todo su ataque en la magia, pero no es difícil de destruir. Finiquitado el pariente, sube al ascensor, graba partida, cruza el puente y llegarás a la Tower Of Science.

Aquí acaba la primera parte de la guía de CASTLEVANIA. Lamento dejados a la mitad, pero la longitud del juego y la importancia de las siguientes fases es tal, que nos ha obligado a seccionarla. El próximo número culminaremos la aventura.

GAME BOY COLOR
AVENTURA RPG
NINTENDO









EL MES PASADO OS GUIAMOS PASO A PASO EN UN INTENTO POR CONSEGUIR QUE FINALIZAR ZELDA DX NO SE VOLVIESE UNA MISION IMPOSIBLE. POR DESGRACIA TUVIMOS QUE DEJARLO JUSTO EN EL MOMENTO EN QUE MAS INTERESANTE SE ESTABA PONIENDO LA AVENTURA. PUES BIEN, EN ESTA SEGUNDA ENTREGA CUBRIREMOS TODOS LOS ASPECTOS QUE QUEDARON FUERA EL MES ANTERIOR.

SEGUNDA PARTE

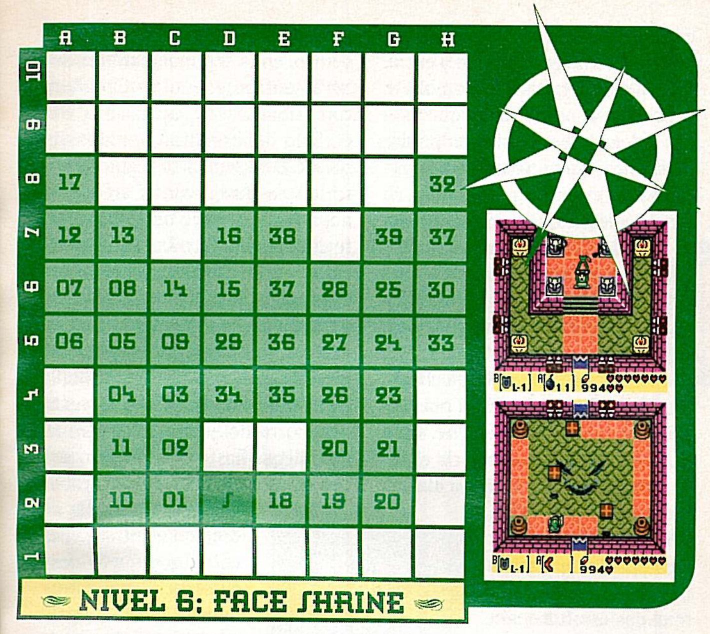
Es muy posible que la llegada de esta segunda entrega de la guía de Zelda DX se os haya hecho eterna. Aunque también es muy posible que, dada la complejidad del juego, todavía no hayáis tenido la oportunidad de llegar tan lejos. Sea como fuere, en las siguientes veintiocho páginas os vamos a contar todos los secretos para llegar al final del juego. Esta vez hemos sido, si cabe, mucho más explícitos a la hora de elaborar la guía y describir cada uno de los pasos a realizar. La enorme complejidad de las últimas tres mazmorras así lo requería, más aún cuando éstas se convertían en auténticos laberintos de resolución casi imposible. Además de todo esto, este mes os comentamos todos los detalles del nuevo nivel incluido, exclusivamente, para los usuarios de Game Boy Color. Además, también os ofreceremos una relación con la localización de todos los corazones y caracolas repartidos por el juego. Y por último, también os mostraremos dónde realizar cada una de las doce fotos repartidas por el juego, en lo que es una nueva característica de Zelda DX (aunque también disponible para los usuarios de Game Boy normal). Esperemos que disfrutéis de la guía y, sobre todo, que os sea de utilidad.

MAZMORRAS 6

ANIMAL VILLAGE

Nada más terminar la quinta de las mazmorras, dirígete a Animal Village, donde tendrás que entregarle el HIBISCUS a Mrs. Goat. A cambio, ella te entregará una carta que deberás llevar a Weird Mr. Write, que está al norte de Mysterious Woods. Utiliza el WARP HOLE de la pantalla (M16) para llegar antes. Una vez le entregues la carta (con una bonita fotografía de la princesa), ésta te ofrecerá como regalo la escoba (BROOM). Por supuesto, cógela. Vuelve a Animal Village y entrégale a la abuela Ulrira la escoba (N13). A cambio, ella te dará un anzuelo (FISHING HOOK). Vuelve al WARP HOLE y entra en él. Sal en Mabe Village y ahora sigue la ruta que se cita a continuación: una pantalla al oeste y dos al sur. Salta el hueco central utilizando las PEGASUS BOOTS y lee el cartel. Sigue hacia el sur y, en la siguiente pantalla (E13), lee el cartel que está más abajo (de los cuatro que hay). A partir de ahora, lo único que tienes que hacer es seguir las indicaciones de los carteles. Para ello, léelos y, acto seguido, sitúate justo al lado del cartel, en el lado hacia el que indicaba la flecha. Avanza hacia ese lado hasta que choques con el siguiente cartel. Cuando esto ocurra, sigue los mismos pasos. Si todo ha ido bien, al leer el último cartel en (E14) se abrirá el acceso a Mamu's Lair. Si le pagas 300 rupias como él te pide, tendrás la oportunidad de aprender la «FROG'S SONG OF SOUL», la tercera y última de las melodías. Míralo todo muy bien porque ya no tendrás opción de volver a ella una vez que salgas. Vuelve a Animal Village, a la pantalla donde esta la abuela Ulrira (N13). Desde allí, ve dos pantallas al oeste, tres al sur, una al oeste y otra al norte. Salta desde el puente (K15) hacia la derecha y bucea para meterte debajo del puente. Verás que

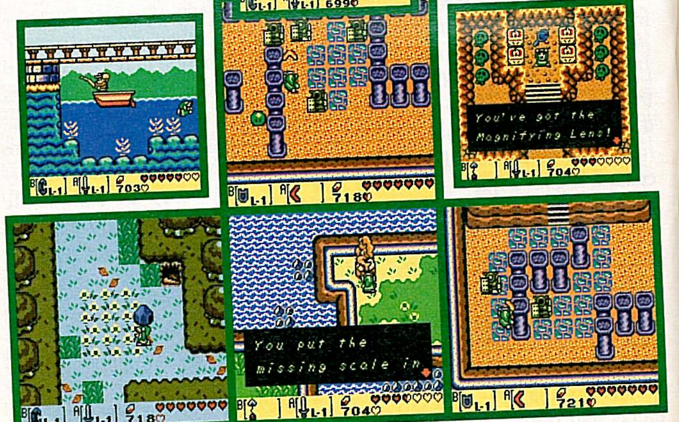




hay un tipejo pescando en una barca. Salta sobre la barca y entrégale el anzuelo (FISHING HOOK). El a cambio te entregará su siguiente presa, en este caso un collar de sirena (NECKLACE). Vuelve a la pantalla (K16), salta al otro lado con la ayuda del gancho y avanza hacia el norte y luego al oeste. Entrégale el collar a la sirena que hay en la pantalla (J13), y ella te dejará coger una escama de su cola. Ahora, vuelve a la pantalla del puente, pero esta vez continúa por la izquierda (con la ayuda del gancho), después avanza hacia el norte y acto seguido al oeste. Te encontrarás con una sirena «de luto» (THE MOURNING MERMAID), a la que deberás colocarle la escama que le falta. Al hacerlo se decubrirá un pasaje secreto. Entra y avanza hacia el norte (hazlo lo más rápido posible, ya que los enemigos que hay no puedes verlos). En la siguiente pantalla, recoge la Lupa (MAGNIFYNG LENS), que te permitirá ver aquello que no podías (por ejemplo los enemigos de la pantalla anterior). Sal de la cueva y ve hasta Torombo Shores,

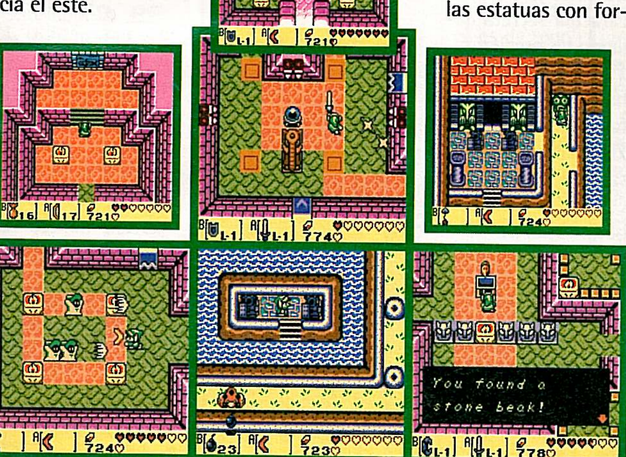


concretamente a la pantalla (E16). Pon una bomba en el muro y entra. Allí un tipejo tratará de cambiarte el BOOMERANG por el objeto que tengas colocado en B. Para no perder nada importante, coloca en B la pala (SHOVEL) y realiza el cambio. Si más adelante necesitas la pala, podrás recuperarla en el mismo lugar. Ahora debes dirigirte a (N10). El mejor camino es ir hasta Animal Village a través de los WARP HOLES y después continuar hacia el norte. Allí, el búho te indicará que vayas a Southern Face Shrine. Para llegar hasta allí, avanza hacia el este y depués hacia el sur. La idea es llegar hasta la pantalla (M11). Para alcanzar dicha pantalla, tendrás que acercarte a determinadas estatuas para que éstas se vayan apartando. En realidad no es nada complicado. Una vez dentro, en la segunda pantalla deberás enfrentarte a un Caballero con armadura. Es fácil acabar con él. Sólo debes saltar cuando éste golpee el suelo y, acto seguido, lanzarle una flecha con el arco. Tras impactarle en doce ocasiones, éste te entregará la FACE KEY. Avanza hacia el norte y enciende las antorchas con la poción (POWDER). Observa el dibujo que hay en la pared... ¿Bonito, no? Pues por el momento olvídate de él y ve hasta la pantalla (M9) donde entrarás en la sexta mazmorra del juego, Face Shrine. Para llegar hasta ella, primero debes ir a la pantalla (N10), acabar con la estatua de la izquierda y entrar por la cueva que queda descubierta. Al salir, introduce la FACE KEY y prepárate para afrontar la sexta mazmorra.



THE FACE SHRINE

S. Ve hacia el oeste.
1. Acaba con los magos lanzándoles flechas. Continúa avanzando por la puerta superior derecha.
2. Recoge las 50 rupias del interior del cofre. Vuelve a la pantalla 1 y sal por la puerta superior izquierda. Avanza hasta llegar a la pantalla 4, pasando por la número 3.
4. Acaba con el enemigo (ya deberías saber cómo hacerlo), coloca una bomba junto a la bola de cristal y rápidamente sal corriendo por la salida superior izquierda.
5. Retira los jarrones hasta descubrir un interruptor. Púlsalo para abrir la puerta de la izquierda.
6. Elimina a los enemigos y recoge el MAPA del interior del cofre que cae. Ve al norte.
7. Acaba con las burbujas verdes. Dirígete hacia el este.
8. Recoge el Pico del Loro del interior del nivel. Interpreta la canción «Mambo's Mambo» para volver a la pantalla de salida.
S. Ve hasta la pantalla 4.
4. Coloca una bomba junto a la bola de cristal y sal por la salida superior derecha (hazlo justo cuando la bomba haya explotado).
5. Coloca una bomba al final de la alfombra, en el muro de la derecha. Se descubrirá un pasaje secreto por el que debes entrar.
9. Enciende las antorchas, acaba con las burbujas verdes y baja por la escalera que se descubre. Atraviesa las dos pantallas del pasadizo para aparecer en la pantalla 10.
10. Acaba con los tres enemigos. Ve al norte.
11. Aumenta el poder del brazalete abriendo el cofre de la izquierda. Con él podrás levantar las estatuas con for-



ma de trompa de elefante que hay repartidas por el nivel. Sal por la puerta situada al norte para aparecer en la pantalla número 4.

4. Ve hasta la habitación número 7. Ya deberías saber cómo.

7. Lanza los jarrones contra la puerta norte para abrirla. Entra.

12. Sigue hacia el este.

13. Coge la Brújula del interior del cofre, golpea la bola de cristal y sigue el camino inferior derecho hasta llegar a la pantalla 16.

16. Acaba con los dos magos para recoger una llave e interpreta la canción «Mambo's Mambo» para volver a la pantalla de comienzo. Si quieres ganarte 100 rupias, puedes ir a la pantalla 12 y lanzar una estatua de elefante contra la pared para entrar en la pantalla 17. En ésta, coge las 100 rupias del interior del cofre y, si quieres, consigue una caracola secreta bajando las escaleras.

S. Ve hacia el este hasta llegar a la pantalla número 19.

19. Evita las baldosas con la ayuda del escudo y continúa hacia el norte.

20. Utiliza una de las estatuas de elefante para abrir la puerta de la derecha. Entra por ella.

21. Pantalla difícil. Cuatro magos disparándote a la vez. En realidad no lo es tanto. Sigue hacia el norte hasta la pantalla 25, donde debes recoger la llave. Vuelve a la 20.

20. Abre la puerta norte y entra.

26. Golpea por toda la pared norte con la espada hasta que oigas que ésta hace un sonido extraño. Justo en ese lugar coloca una bomba. Entra por la grieta.

27. Lo único que tienes que hacer para eliminar al enemigo que aparece es recoger la bola que lanza y golpearle con ella. Con golpearle cuatro veces bastará. Ahora avanza hacia el norte.

28. Mueve la estatua de la izquierda para revelar un nuevo pasaje. Baja por él y atraviésalo para aparecer en la pantalla número 29.

29. Al igual que en la pantalla 19, evita las baldosas para conseguir una nueva llave. Después, ve por el norte, por donde deberías llegar sin problemas a la habitación número 15.



15. Utiliza la estatua para abrir la puerta oeste. Entra por ella.

14. Lanza las piezas de caballo hasta que ambas queden de pie. Al ocurrir esto, la puerta oeste se abrirá. Deberás intentarlo varias veces.

8. Baja por el nuevo pasadizo que hay para terminar apareciendo en la pantalla número 30.

30. Acaba con los conejos (a dos de ellos puedes eliminarlos con los jarrones, mientras que al tercero tendrás que colocarle una bomba). Si quieres bombas, flechas y rupias, avanza hacia el norte, ya que en las pantallas 31 y 32 encontrarás una buena cantidad de éstas. Pero lo mejor, ahora, es que vayas hacia el sur, a la pantalla 33.

33. ¿Recuerdas cómo eliminar a las Dodongo Snakes? Bien, sólo tienes que meterles bombas en la boca y dejar que exploten en su interior. Cuando ambas hayan muerto, ve hacia el oeste.

24. Utiliza el gancho para saltar hacia el otro lado, introduce la llave y sigue hacia el norte.

25. Lanza uno de los jarrones contra el cofre. Al abrirse, se descubrirá la ansiada Nightmare's Key. Vuelve a la pantalla 29 y esta vez continúa por la puerta sur.

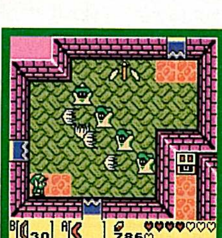
34. Muévete por toda la pantalla, con cuidado de no caer por el precipicio, hasta eliminar a todas las burbujar verdes. Una vez hecho esto, continúa hacia el este.

35. Elimina al mago y sal por el norte. Cuidado con el enemigo que hay en la parte inferior derecha, ya que es capaz de dispararte a cualquier parte de la pantalla.

36. Introduce la Nightmare's Key en la cerradura y entra para enfrentarte al enemigo final, Facade.

37. Es muy fácil acabar con él, lo primero que debes hacer es evitar todo lo que éste te lanza con la ayuda del escudo. Una vez hecho esto, sólo debes acercarte a él y colocarle una bomba cerca para dañarle. Hazlo cinco veces y morirá. En realidad, es uno de los enemigos más estúpidos y sencillos de todo el juego. Avanza al norte.

38. Recoge el sexto instrumento, el Triángulo de Coral. Ya sólo te quedan dos más por recoger para acabar el juego.



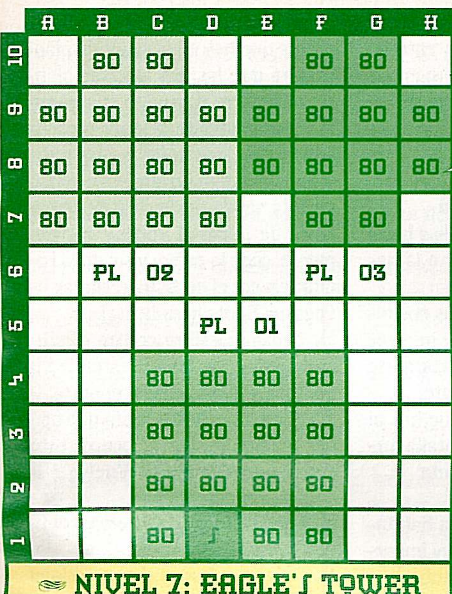


MAZMORRA 7

MABE VILLAGE

Nada más salir de la sexta mazmorra, el búho se acercará para soltarnos otra de sus parrafadas, y citándonos en la Mountain Tower. También dice algo parecido a que deberemos volar como un pájaro. Está claro que hace falta algo más que andar para llegar hasta dicho lugar. Puedes comenzar la búsqueda en Animal Village, hablando con las gentes que por allí habitan, pero si quieres ahorrar tiempo, lo mejor es que vayas al grano y te dirijas a Mabe Village, a la pantalla (C10) que está justo encima de la casa de Marin y Tarin. Lee la inscripción que hay en la estatua del centro de la pantalla, donde pone que «aquí duerme el Flying Rooster». Empújalo hacia el norte para descubrir un pasaje secreto y entra por él. Al avanzar hacia el norte verás que del dichoso pájaro no queda más que un manojo de huesos. Con eso, desde luego, no se puede volar ni a Móstoles. Así pues, prueba con él la melodía «The Frog's Song Soul». Misteriosamente, el alma de la ave volverá a su lugar de origen, dando lugar a un impresionante gallo que, a partir de este momento, será fiel a todos nuestros movimientos (en pocas palabras, que nos acompañará allá donde vayamos). Con él podrás acceder a lugares que hasta ahora era imposible alcanzar. El Gallo tiene una característica especial muy interesante. Si te equipas con el brazalete y lo utilizas para coger al Gallo, éste te elevará, permitiéndote pasar por encima de precipicios y ríos. Es hora de ir a Mountain Tower, un largo camino por recorrer. El mejor camino para llegar es aparecer en el WARP HOLE de la pantalla (M3) y, desde allí, hacer lo siguiente: 5 pantallas al oeste y 1 al norte. Entra en la cueva y avanza por ella, bajando por las escaleras hasta encontrar la segunda salida. Cuando estés fuera de la cueva, avanza cuatro pantallas hacia el este, hasta llegar a un bonito lugar con una enorme cascada y una escalera en la pared (M2). Utiliza al gallo para poder subir por la escalera y así poder avanzar hacia el norte. Una vez arriba, continúa hacia el oeste dos pantallas y entra en la cueva que hay en la pared (por el momento olvídate de la casa). Dentro de la cueva, sigue hacia la pantalla que hay al oeste y retira cuantas piedras te sean necesarias para poder salir (con la ayuda del Gallo) por la puerta norte. En esta pantalla, ayúdate de nuevo del Gallo para llegar a la estancia donde se encuentra la BIRD KEY. Al salir de la cueva, dirígete a la pantalla (O2), pasando por la pantalla de la cascada y atravesando por alguna que otra cueva. En esta pantalla, lo que realmente hay es una nueva entrada a una cueva y un búho que índica que Eagle's Tower, la séptima mazmorra, está muy cerca. El resto es un laberinto de cuevas, con entradas y salidas, cuya descripción en estas líneas sería harto complicado. Sólo te





	A	B	C	D	E	F	G	H
10		80	80			80	80	
9	80	80	80	80	80	80	80	80
8	80	80	80	80	80	80	80	80
7	80	80	80	80		80	80	
6		PL	02			PL	03	
5				PL	01			
4			80	80	80	80		
3			80	80	80	80		
2			80	80	80	80		
1			80	ʃ	80	80		

NIVEL 7: EAGLE'S TOWER



decimos que con un poco de atención lograrás encontrar la entrada a Eagle's Tower. Por cierto, si en alguna ocasión ves que no hay salida, echale un vistazo a ver si puedes utilizar el gancho.

EAGLE'S TOWER

S. Avanza dos pantallas hacia el este, hasta llegar a la habitación número 2.

1. Acaba con los dos enemigos y recoge la llave que cae del cielo. Abre la puerta norte y entra por ella rápidamente.

3. Sube por la escalera que hay al fondo, para llegar a la pantalla número 4 en la segunda planta.

4. Ve hacia el norte.

5. La esfera que hay en la habitación tiene un cometido muy importante. Como podrás comprobar por el mapa del juego (el que aparece al pulsar la tecla START), hay dos terceras plantas diferentes, la 3ª A y la 3ª B. Nosotros, para no complicar demasiado las cosas, hemos juntado ambas en una única. Todo esto viene a cuento ya que una de las misiones de esta mazmorra es destruir unos pilares que hay en la segunda planta para que las dos terceras plantas de la torre converjan en una sola. Estos pilares se destruyen con la ayuda de estas esferas. Así pues, coloca la esfera en un lugar cercano a la salida oeste, tira de la palanca de la pared norte y, rápidamente, coge la esfera y sal de la habitación por el oeste (necesitaras las Pegasus Boots para llegar).

6. Lanza la esfera contra el pilar para destruirlo. Deja la esfera en la pantalla y avanza hacia el norte.

7. Lanza los caballos hasta que ambos queden de pie. Al ocurrir esto, conseguirás el mapa. Vuelve a la habitación anterior.

6. Coge de nuevo la esfera y continúa hacia el sur.

8. Deja la esfera y sigue hacia el sur (todavía no golpees el pilar).

9. Golpea la esfera de cristal y vuelve a la habitación anterior.

8. Ahora sí, lanza la esfera contra el pilar para destruirlo. Coge la esfera y sigue con ella hasta que se te indique. Vuelve a la pantalla 6 y empuja el bloque que hay al oeste hacia arriba o hacia abajo (se desplaza a ambos lados). Sigue hacia el oeste.

10. Continúa por el norte.

11. Golpea a los bichos hasta que los tres muestren el mismo símbolo. Al hacerlo, conseguirás la brújula. Continúa por la salida que hay abajo, a la izquierda.

10. Lanza la esfera por encima de la barricada marrón. Más tarde la recogerás. Vuelve a la pantalla anterior y baja por las escaleras, deberías aparecer en la pantalla número 12 de la primera planta.

12. Sigue hacia el oeste, pero siempre por encima de los dos bloques que están elevados (no te caigas).

13. Avanza dos pantallas hacia el sur hasta llegar a la habitación 15.

15. Sube por las escaleras que hay en la pared norte. Aparecerás en la pantalla número 16, que se encuentra en la segunda planta.

16. Sigue por la puerta que hay al norte, la que tiene una silueta marcada.

17. Defiéndete de las baldosas con el escudo. De las dos grietas que quedan en el centro, déjate caer por la de arriba, por la parte izquierda de la misma. Aparecerás en la pantalla número 14 de la primera planta de la torre.

14. Avanza hacia el sur por encima de los bloques (no te caigas).

15. Coge el Pico de Piedra del interior del cofre. Vuelve a la pantalla 17 y defiéndete de nuevo de las baldosas (ya sabes, con el escudo). Después, avanza por la puerta este.

10. Ahí está la esfera que dejaste. Cógela y lánzala contra el pilar. Ahora, empuja hacia la derecha el bloque que está pegado a la pared sur. Coge la esfera y lánzala por el hueco que queda. Coloca una bomba en la pared sur, exactamente entre las dos antorchas. Entra por el hueco que queda tras la explosión.

18. Pon otra bomba en la pared sur y sigue avanzando por la brecha.

19. Déjate caer por el hueco. Aparecerás en la pantalla de salida.

S. Desde aquí, ve hasta la pantalla número 4 de la segunda planta (para llegar, ya sabes, dos pantallas al este, una al norte y luego sube por las escaleras).

4. Golpea la esfera







de cristal y sigue hacia el norte.
5. Ve hacia el este con la esfera (debería estar allí, ya que la lanzaste al vacío con anterioridad, en la habitación número 10).
6. Avanza hacia el sur con la esfera hasta llegar a la pantalla 9.
9. Lanza la esfera por encima de la barricada marrón. Ahora debes volver a la pantalla 16 (puedes llegar allí desde las escaleras de la pantalla número 15, que se encuentra en la primera planta de la torre).
16. Ve hacia el sur.
20. Enfrentate a Hinox con cuidado de que no te cace, ya que si lo hace te lanzará por los aires y es muy posible que caigas por uno de los huecos, apareciendo finalmente en la pantalla número 21 de la primera planta, justo al lado de la salida. Acaba con Hinox para conseguir una nueva llave. Si quieres conseguir una caracola, déjate caer por uno de los dos huecos de la izquierda y avanza hacia el norte hasta encontrar un cofre con éste en su interior. En todo caso, desde la habitación de Hinox sigue hacia el este.
19. Continúa hacia el este (aquí deja a los enemigos en paz).
9. Golpea la esfera de cristal y sigue hacia el este.
22. Utiliza la llave en la cerradura y sigue por el camino que queda abierto al norte de la pantalla.
4. Déjate caer hacia la derecha y coge el «Escudo Reflector» (Mirror Shield), con el que puedes repeler los rayos que te lanzan algunos enemigos. Vuelve a la habitación número 9 y coge la esfera, después avanza una pantalla hacia el oeste.
19. Lanza la esfera hacia el norte, por encima de las barricadas, con cuidado de que no caiga en el hueco. Vuelve a la pantalla número 10.
10. Avanza dos pantallas hacia el sur, hasta la pantalla número 19.
19. Empuja hacia abajo uno de los bloques y, desde ahí, golpea a los enemigos hasta que los tres muestren el mismo símbolo (puedes tardar un ratillo). Una vez hecho esto, aparecerá un cofre que te servirá, con la ayuda del gancho, para pasar hasta el otro lado del hueco. Abre el cofre, coge la esfera y ve al norte.
18. Golpea el cuarto pilar con la esfera para que la tercera y cuarta plantas converjan en una sóla. Quedarán aproximadamente como se muestra en el mapa. Ve a la pantalla anterior, la número 19 y déjate caer por el hueco. Aparecerás en la pantalla de salida.
J. Ve otra vez a la pantalla donde te enfrentaste a Hinox, la número 20.
20. Desde esta habitación, avanza dos pantallas hacia el este.
9. Golpea la esfera de cristal y sube por las escaleras para llegar a la pantalla número 23, que se encuentra en la tercera planta.
23. Ve hacia el norte.
24. Ve por la puerta del este.
25. El ser que aparece em la pantalla no hace falta que sea eliminado. Todo lo que debes hacer es repeler los seis murciélagos que te lanzará. Una vez hecho esto, avanza por la salida norte.
26. Empuja los dos bloques, el uno contra el otro, para obtener la NIGHTMARE'S KEY. Finalmente, golpea la esfera de cristal y vuelve a la pantalla número 24.
24. Ve hacia el oeste.
27. Utiliza la NIGHTMARE'S KEY en la puerta. Entra por ella...
28. Si avanzas hacia el norte, podrás llegar a la pantalla 30, donde tras colocar ambas piezas de caballo de pie, aparecerá un cofre con Medicina Secreta. Si no quieres hacer esto, súbete a la plataforma de arriba a la izquierda (donde está el bloque) y, con la ayuda del gancho, avanza hasta la plataforma de la derecha. Baja al sur y luego al este.
24. Sube por las escalerillas para enfrentarte al enemigo final de la mazmorra, una especie de buitre con muy «mala leche». Para defenderte de él, selecciona el gancho y el escudo. Con el primero debes golpearle en el pico (seis toques bastarán para acabar con él), mientras que con el segundo evitarás caer al vació cuando el buitre agite las alas. Una vez termines con él, baja la torre y vuelve a entrar, déjate caer hacia la derecha y entra por la puerta norte hasta la pantalla 31, donde podrás recoger el séptimo instrumento, The Organ of Evening Calm.



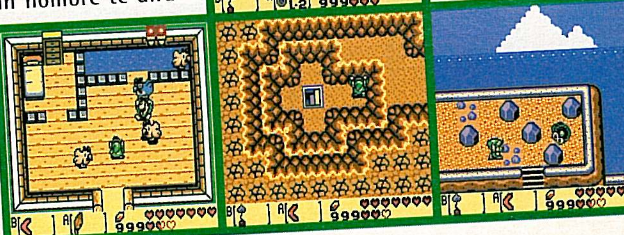




MAZMORRA 8

HEN HOUSE

Bueno, por desgracia el Gallo ha abandonado nuestra compañía y se ha ido a la casa de las gallinas (Hen House) en la pantalla (K1). Curiosamente, lo primero que habrá que hacer será ir a la casa de las gallinas y entrar en ella. El camino hasta allí es algo complicado, pero permítenos que te demos algunos consejos. Para empezar, cuando salgas de la séptima mazmorra, déjate caer por el hueco de la derecha (si caes por el izquierdo tendrás que dar una vuelta enorme). Al caer, ve hacia el este y entra por la cueva que hay en esa pantalla (P2). Tras un par de vueltas, aparecerás en (O2) justo al lado de la cabeza del búho. Tras pasar por una nueva cueva, avanza hacia el oeste hasta llegar a la cascada (M2). Sube por la escalera y luego sigue hacia el oeste hasta llegar, por fin, a la la casa de las gallinas. Allí un hombre te dirá que ese gallo volador es de lo mejorcito. En fin, esto no tenía demasiada utilidad, pero era bonito de ver. Ve hacia el oeste dos pantallas (necesitarás el gancho) hasta llegar a un trozo de puente (I1) en el que Marin se encuentra atrapada. Todo lo que tienes que hacer es ponerte a su altura y utilizar el gancho para llegar al otro lado. Cuando hagas esto, recogerás a Marin, quien además de darte las gracias, te tirará los tejos... No llegará a decírtelo claramente, pero se sobreentiende. Tras esto aparecerá de nuevo el búho, quien te dirá que ya sólo te queda un instrumento de las sirenas para poder despertar al Wind Fish. También te indicará que vayas al oeste, concretamente a Turtle Rock. Para llegar hasta allí, ve a la pantalla de la izquierda (H1) y corta la planta que hay a la izquierda para descubrir un pasaje secreto. Tras atravesarlo, te encontrarás en la pantalla (F2) del mapa. Ten cuidado con las rocas que caen. Ve hacia el oeste, sube a la parte superior de la pantalla y continúa hacia el este, a la pantalla anterior. Allí, sube las escaleras. Deberías estar en la pantalla (F1). Avanza dos pantallas al oeste y déjate caer por el hueco. Estarás en una especie de laberinto con muchas piedras y la entrada, bloqueada, a una cueva. Coloca una bomba y entra. En la segunda pantalla hay una especie de lanzallamas que sólo se puede atravesar con la ayuda del escudo. Una vez salgas de la cueva, te encontrarás en (D1), muy cerca ya. Avanza hacia el oeste hasta llegar a Turtle Rock (A2) que se encuentra bloqueado. Para volver a la vida a la tortuga, interpreta la melodía de «The Frog's Song». Cuendo ésta reviva, como era de esperar, comenzará a atacarte. No te preocupes, unos cuantos golpes de espada y la entrada a la octava y última mazmorra estará despejada. Comienza la aventura.



	A	B	C	D	E	F	G	H
10								
9				45	27			
8	42			44	26			38
7	41	36	35	37	25	24	23	39
6		22	31	30	29	28	2	
5		33	34	14	19	20	21	
4	07	04	03	15	18	43	40	11
3	06	05	02	01	09	17	16	12
2	08			S	10			13
1								

NIVEL 8: TURTLE ROCK

TURTLE ROCK

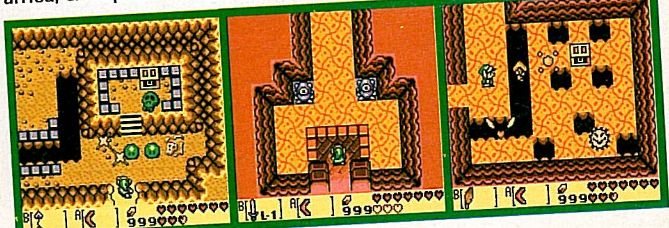
S. Avanza hacia el norte.

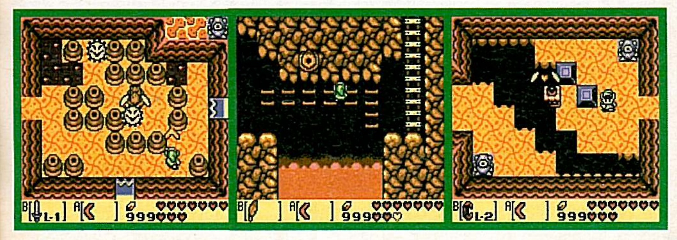
1. Utiliza la espada para acabar con el vampiro. Golpéale cuando se pare durante unos instantes y luego se avalance sobre ti. Ve por la puerta oeste, que se habrá abierto.

2. Destruye a las tres serpientes y avanza hacia el norte, una vez se haya abierto la puerta.

3. Nuevo enfrentamiento con Hi-

nox. Defiéndete de él como sabes y sigue tu camino hacia el oeste.
4. Empuja hacia el hueco el bloque que se mueve. Desde ese momento podrás controlarlo y completar las zonas de la habitación que no tienen baldosa. Cuando lo hagas, aparecerá un cofre con 20 rupias en su interior. Ve hacia el sur.
5. Dentro del cofre hay otras 50 rupias. Cógelas y sigue por la puerta oeste.
6. Otro conocido con el que no deberías tener demasiados problemas. Acaba con él y continúa tu camino hacia el norte.
7. De nuevo el vampiro de la pantalla número 1. Acaba con él y recoge la llave que cae del cielo. Avanza dos pantallas hacia el sur.
8. Coge la brújula con mucho cuidado de no ser absorbido por la criatura que hay en la esquina inferior derecha. Eso sí, una vez que hayas recogio la brújula, déjate succionar por ella, ya que te trasladará directamente a la primera pantalla del nivel, la de salida.
J. Vuelve a ir hacia el norte y enfréntate al vampiro, pero esta vez, continúa por la salida este.
9. Debajo del jarrón que está más arriba, en la parte izquierda, hay un interruptor. Púlsalo para abrir las puertas y continúa por la salida sur.
10. Acabar con estos dos enemigos es algo complicado. Para eliminarlos debes golpearles, de espaldas, con el especial de la espada (ya sabes, dejás pulsado el botón y luego sueltas). El problema es que hay un par de antorchas que no dejan de disparar fuego. Lo más seguro es que pierdas bastante energía en el intento. En fin, cuando lo consigas, se abrirá un pasaje en la esquina superior derecha. Entra por él. Al salir, te encontrarás en la pantalla 11, más o menos en el sureste del mapa de la mazmorra.
11. Debajo del jarrón está el interruptor que abre la puerta. Recuerda que con el escudo puedes repeler los rayos que te lanzan algunos enemigos. Sigue hacia el sur.
12. Te encuentras otra vez con el pesado de la bola. Ya sabes que debes recoger la bola cuando la lance y golpearle con ella. Con darle cuatro veces bastará. Una vez abiertas las puertas, continúa hacia el sur.
13. Coge el pico de piedra y baja por las escaleras. Si quieres puedes ir dos pantallas al norte a ver qué te cuenta la estatua con forma de loro, pero en realidad no es importante para finalizar el nivel. Tras superar el pasadizo, aparecerás en la habitación número 14 del mapa.
14. En la pared sur hay un trozo de muro que está en malas condiciones. Pon una bomba en ese lugar y entra por la grieta que queda.
15. De los tres bloques que hay a la izquierda, empuja hacia la izquierda el de arriba y el de abajo. El bloque central empújalo hacia abajo. Ahora ya puedes abrir el cofre y recoger el mapa de la mazmorra. Por último deshaz todo el camino hasta la habitación12.
12. Acaba otra vez con Smasher y continúa por la puerta oeste.
16. Completa el trozo de suelo que falta con el artefacto que ya utilizaste en la pantalla 4. El secreto está en empujarlo hacia abajo y, después, continuar hacia la izquierda y hacia arriba, para poder terminar todo el suelo. Una vez hecho, aparecerá una nueva llave. Cógela. Busca en la pared norte un trozo de muro que suena diferente (con la espada). Coloca una bomba, entra por la grieta y, en la habitación contigua, golpea la esfera de cristal (será necesario más adelante). Vuelve a la habitación número 16 y ve hacia el oeste, hasta llegar a la pantalla 1, justo al lado de la salida.
1. De nuevo el vampiro. Olvídate de él y continúa hacia el norte.
15. Sigue por el este.
18. Coloca las baldosas de tal manera que cree un camino que finalice en la parte de arriba, entre dos de los bloques. Sigue el camino y retira uno de ellos para poder continuar hacia el norte.
19. Utiliza la llave para desbloquear la cerradura y sigue hacia el este, hasta la pantalla 21 (olvídate del vampiro de la habitación 20).
21. Sigue hacia el norte, por la puerta con la silueta marcada.
22. Destruye las burbujas verdes para abrir la puerta norte y estate muy atento a lo que te dice el búho. Continúa hacia el norte.
23. Destruye a las dos momias para conseguir una nueva llave. No dejes de moverte, ya que si lo haces el suelo se desplomará bajo tus pies. Avanza por el oeste hasta la habitación número 25.
25. Ve hacia el norte.
26. Recoge la medicina secreta que hay dentro del cofre. Déate caer hacia la derecha y recoge las flechas, las bombas, el corazón y la poción mágica (todo te hará falta en este difícil nivel). Ve hacia el norte.

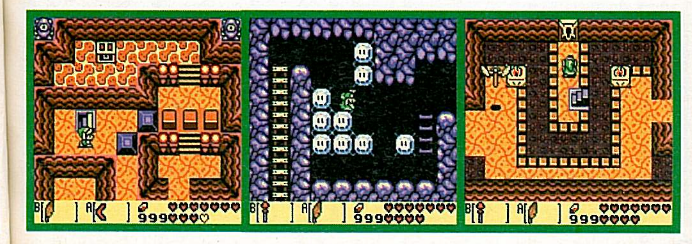




27. Baja las escaleras y atraviesa el pasadizo para finalmente aparecer en la pantalla número 21.
21. Ve hacia el norte, justo hasta la pantalla número 22.
22. Coloca una bomba debajo de los bloques de la izquierda, junto a la pared, y entra por la grieta que queda abierta en el muro.
28. No hace falta que enciendas las dos antorchas. Simplemente ve hacia el oeste, introduciendo la llave en la cerradura. Detente en la habitación número 30.
30. Enciende las antorchas para ver la grieta que hay en la pared oeste. Coloca una una bomba junto a ella y entra por la boquete.
31. Escucha lo que te dice el búho y hazlo. Bueno, por si no lo has entendido, te dice que lances una flecha contra la estatua. Al hacerlo caerá una llave del cielo (una más). Ahora avanza hacia el oeste.
32. Coge la llave del interior del cofre (deberás mover un par de bloques). Continúa hacia el sur.
33. Sal inmediatamente de la habitación, volviendo a la pantalla 32.
32. Ve hacia el oeste y luego hacia el sur, a la pantalla 34, donde podrás recoger flechas, bombas y corazones. Ahora ve hacia el norte dos habitaciones, hasta la 35.
35. Destruye las dos serpientes y el vampiro y sigue hacia el oeste.
36. Sube por la escalera y vuelve a la pantalla anterior, pero por la parte superior de la pantalla.
35. Utiliza el gancho para llegar hasta el cofre y abrirlo. Dentro hay 50 rupias. Baja por las escaleras que hay al norte, para salir a una serie de pantallas exteriores. En la primera de ellas podrás recoger un trozo de corazón. Ahora ve dos pantallas al este y entra a la mazmorra de nuevo. Al entrar estarás en la habitación número 24.
24. Lanza bombas sobre las serpientes Dodonko. Cuando ambas hayan explotado, abre el cofre que aparece para conseguir una nueva llave. Ahora debes darte un largo paseo hasta la habitación 30.
30. Enciende las antorchas e introduce la llave en la cerradura. Continúa hacia el este.
29. Enciende las antorchas y utiliza el gancho para llegar hasta la otra cerradura. Introduce la última llave y baja las escaleras. Al salir del pasadizo estarás en la pantalla número 38. Muy cerca del final.
38. Continúa el camino por el sur.



39. Enfréntate a Blaino el boxeador. Lo mejor es golpearle con la espada y evitar sus golpes con el salto. Cuando acabes con él, ve hacia el norte, de nuevo a la pantalla 38.
38. Abre el cofre y coge la vara mágica (Magic Rod). Vuelve a la pantalla donde te enfrentaste a Hinox, la habitación número 3.
3. Ve al oeste y después al norte.
32. Utiliza la vara mágica (Magic Rod) para encender las dos antorchas. Al hacerlo aparecerá un cofre con la última llave en su interior. Cógela y ve hasta hasta la pantalla número 1 (la del vampiro).
1. Ve hacia el norte y después, sin pausa, dirígete hacia el este.
18. Con el bloque móvil, haz un camino que llegue hasta las escaleras. Baja por ellas. Una vez dentro, derrite el hielo con la vara mágica (Magic Rod). Al salir del pasillo te encontrarás en la pantalla 36.
36. Utiliza la llave en la puerta de la izquierda y entra por ella.
41. Elimina al enemigo con la espada. Recuerda que debes atacarle cuando se encuentre en alguna de las cuatro esquinas, así nunca podrá alcanzarte. Cuando muera, la puerta norte se abrirá. Ve por ella.
41. Llena todo de baldosas con el bloque móvil (es realmente fácil) y coge la Nightmare's Key del cofre que aparece. Ahora desplázate hasta la habitación número 18.
18. Utiliza el bloque móvil para llegar hasta el extremo derecho de la pantalla. Sal de la habitación por ese lado para llegar a la pantalla 43.
43. Baja por las escaleras. Utiliza la vara mágica (Magic Rod) para derretir el hielo. Aunque parezca imposible salir de esas dos pantallas, no te preocupes, sólo es cuestión de echarle un poco de imaginación. Al salir del pasaje estarás en la habitación número 37. Introduce la Nightmare's Key y pasa a enfrentarte al enemigo final del nivel: Hot Head (no es el último).
44. La forma en que debes eliminar a Hot Head es, lógicamente, con la ayuda de la vara mágica (Magic Rod). Selecciona este arma y la pluma para poder evitar sus disparos con el salto. Dispárale a la cara y, cuando ésta cambie de aspecto, golpéale tantas veces más como puedas. Al final, las llamas desaparecerán del enemigo y, con un par de golpes más, todo habrá finalizado. Tan sólo queda ir a la habitación contigua y recoger el último instrumento: el tambor.



EL FINAL

WIND FISH





Después de la terrible mazmorra que has debido librar, no pienses que de aquí al final todo va a ser un camino de rosas. De eso nada, pues ahora llegan los que, posiblemente, sean los enfrentamientos más complicados de todo el juego. Para empezar, desplázate a Mabe Village, concretamente a la librería (A12). Allí, lee el libro que hay en la parte inferior derecha «Darks Secrets & Mysteries of Koholint». Al leerlo (gracias a la lupa) encontrarás una de las cuatro rutas que existen para llegar al huevo. Memorízala o apúntala en algún sitio, ya que ésta cambia cada vez que enciendes la consola o comienzas una nueva partida. Si haces esto, deberás volver a la librería y buscar la nueva ruta. Bueno, después de las pertinentes explicaciones, dirígete al huevo. Para llegar, lo mejor es que te vayas hasta la entrada a la segunda mazmorra Bottle Grotto (E3). Desde allí, ve dos pantallas hacia el este y otras dos hacia el norte. Cuando estés cerca del huevo, el búho aparecerá para decirte que la única manera de despertarle es interpretando la balada del Wind Fish. Avanza a la siguiente pantalla (la del huevo) e interprétala. Tras una bonita secuencia repleta de música, una grieta se abrirá en el huevo. Entra. Estás en una habitación oscura en la que no puedes hacer nada. Así pues, avanza hacia el norte y déjate caer por el hueco (no hay otro remedio). Caerás en una especie de laberinto. Bien, no te pongas nervioso y saca las anotaciones que hiciste en la biblioteca. Siguiendo esa ruta, deberías llegar hasta una habitación con una impresionante caída. En fin, no hay más remedio que dejarse caer. Si te pierdes, ve tres habitaciones hacia el sur. Esto hará que aparezcas en la parte exterior del huevo. Déjate caer para asistir al enfrentamiento final con el último enemigo.



LA SOMBRA

El enemigo final adoptará seis formas diferentes, que se sucederán cada vez que le derrotemos. A continuación os desvelamos cómo combatir cada una de ellas.

BIGG BUZZBLOB Lánzale poción mágica. Deberás hacerlo tres veces para que modifique su forma.

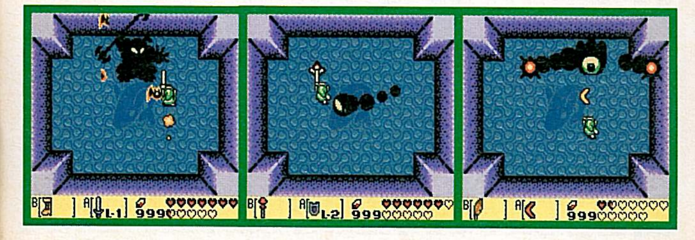
AGAHNIM Selecciona la espada y evítale. Cuando vaya a lanzarte su arma, colócate junto a él y repele el golpe con la espada. Este se estrellará contra él. Deberás hacerlo en unas cuatro ocasiones. Ten cuidado porque a veces el arma que dispara es diferente, y en vez de rebotar en el escudo, te golpeará.

MOLDROM Selecciona el escudo y la espada. Debes golpearle en la cola para acabar con él. Ten siempre pulsado el botón del escudo para defenderte. Tras dieciséis impactos con la espada, la sombra pasará a su siguiente forma. Como ayuda, te podemos decir que tras golpearle en la cola, Moldrom acelera considerablemente la velocidad de sus movimientos . Espera a que vuelva a moverse lentamente para continuar de nuevo el ataque contra él.

GANON Armate con las Pegasus Boots y la espada. Lo único que te podemos decir es que le ataques con las Pegasus Boots hasta que muera. Golpéale cuatro veces antes de empezar a correr por la habitación evitando los murciélagos y el hacha de doble cabeza que te lanza. En total deberás golpearle unas doce veces.

LANMOLA Pese a ser la quinta forma, es la más sencilla de todas. Simplemente selecciona la vara mágica (Magic Rod) y dispárale a la cabeza. Con un único impacto cambiará a la sexta de las formas.

DETHL Si llevas contigo las Pegasus Boots y el Boomerang, todo está solucionado. Simplemente espera a que el enemigo abra el ojo y, con el Boomerang, pónselo bien morado. Ahora, sólo queda que disfrutes de la secuencia final del juego, sobre todo si juegas con una Game Boy Color, ya que la belleza de los gráficos es espectacular. Por cierto, al final sabrás que Wind Fish no es un simple pez, porque en realidad es...





LA BIBLIOTECA

Para poder acceder a la mazmorra especial de ZELDA DX necesitas haber completado las tres primeras mazmorras del juego. Si ya lo has hecho, dirígete a la biblioteca (A12) y golpea el libro que hay sobre la estantería del fondo. Para cogerlo, utiliza las Pegasus Boots y la espada. Ábrelo para comprobar que es la guía con las pistas para llegar a un «nuevo mundo de color». Ve a la pantalla del cementerio con cinco tumbas (H8) y muévelas en el orden y lugar indicados en el libro. Tras mover la quinta tumba, encontrarás la entrada a la mazmorra.

MAZMORRA DX

S. Dile a los dos esqueletos de qué color son sus ropas (blue es azul y red es rojo). Ve al norte.

1. Acaba con los tres enemigos y continúa hacia el este.

2. Golpea la estatua de arriba a la izquierda y luego la de abajo a la derecha para conseguir la brújula. Pon una bomba en la pared sur (golpea con la espada para saber dónde colocarla) y entra.

3. Recoge las 28 «monedas» de cinco rupias. Ve hasta la pantalla 4.

4. Ve hacia la derecha (rebotarás sobre las baldosas, que cambiarán de verde a amarillo, luego a rojo y, finalmente desaparecerán).

5. Golpea a los enemigos para atontarlos y lanzarlos al hoyo de su mismo color. Al hacer esto aparecerá un cofre con el pico de piedra en su interior. Sigue hacia el sur.

6. Mata a los enemigos y sigue tu camino hacia el oeste.

7. Coge la llave del cofre. Ve al norte, luego al este y finalmente dos veces al norte hasta la pantalla 9.

9. Golpea la estatua de abajo a la derecha y luego dos veces la de arriba a la izquierda para conseguir una llave. Sigue hacia el este y luego hacia el norte.

11. Para acabar con la burbuja gigante, primero lánzale poción y después golpéala varias veces con la espada. Cuando acabes con ella, sigue hacia el oeste.

12. Coge la Nightmare's Key del interior del cofre y vuelve a la pantalla número 4. Desde allí ve al norte para llegar a la habitación número 13. Que mala pinta tiene esto...

13. Acaba con el hombre de piedra con tu espada. Ve al oeste.

14. Levanta el jarrón de la esquina superior izquierda y activa el interruptor que hay debajo del mismo. Sigue hacia el norte.

15. Acaba con todos los enemigos para conseguir el mapa. Continúa por la puerta este de la estancia.

16. Atonta a los enemigos y colócalos a cada uno en su lugar (como en la pantalla 5) y así poder recoger la última llave. Vuelve a la pantalla número 14 y sigue hacia el oeste.

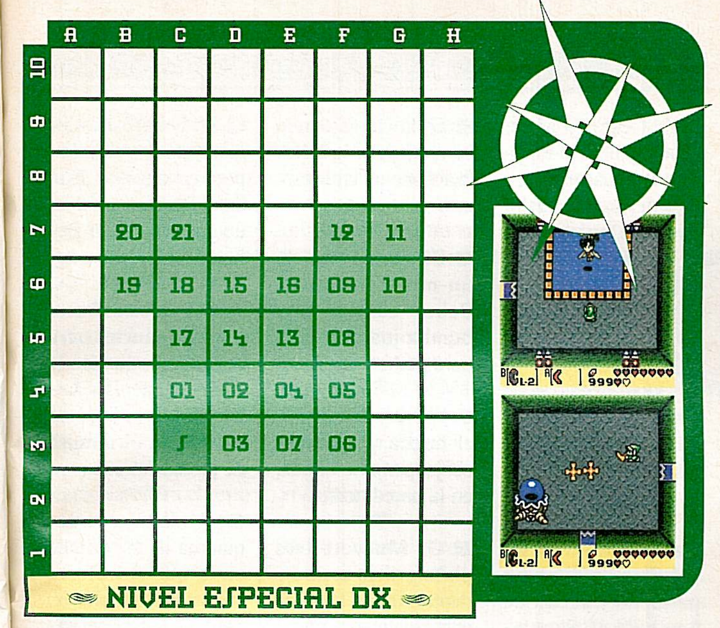
17. Golpea las estatuas en este orden: central, derecha, izquierda, arriba, abajo, centro. Ve al norte.

18. Sigue hacia el oeste.

19. Golpea la esfera de cristal e introduce la Nightmare's Key para enfrentarte al enemigo final.

20. Acaba con el jefe final (es fácil) y sigue hacia el este.

21. El hada te ofrecera las ropas azules o rojas. Las rojas hacen que todos tus ataques sean más potentes. Las ropas azules reducirán los daños a la mitad. Siempre puedes volver a esta mazmorra y cambiar las ropas que llevas por otras.



NIVEL ESPECIAL DX



CORAZONES

1 A11 Esta en Mabe Village. Utiliza la espada para buscar el corazón entre la mucha maleza que hay en esta pantalla.

2 B9 Consíguela cogiendo el pez que está justo debajo de ti cuando entras en el juego de la pesca. Ganarás 20 rupias.

3 E4 Lo encontrarás cuando vayas en busca del Bow Bow, en un pequeño hueco que hay bajo él. Simplemente cógelo y sigue.

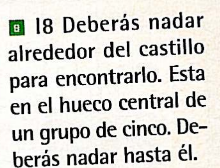
4 G8 Primero empuja la tumba situada al sureste. Ya dentro empuja la piedra hacia la derecha. Ahora salta en diagonal abajo-derecha. El resto es fácil.

5 En la cueva donde conseguiste la seta. Exactamente en la tercera pantalla.

6 G9 Esta detrás de un muro de piedra. Debes colocar una bomba justo al lado para poder entrar.

7 O13 Déjate caer por el hueco y, una vez abajo, pon una bomba en la pared norte.

8 O3 Muévete tres plataformas arriba y depués una a la derecha. Finalmente nada.

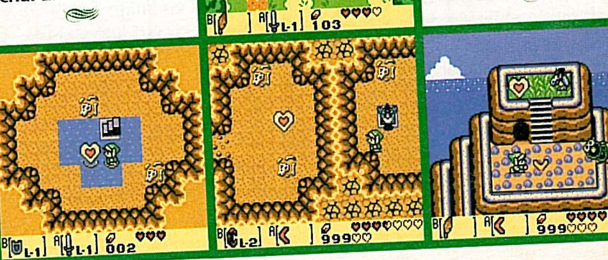


9 I8 Deberás nadar alrededor del castillo para encontrarlo. Esta en el hueco central de un grupo de cinco. Deberás nadar hasta él.

10 N13 Deberás hacer uso del gancho para llegar hasta él. Sólo te decimos que está hacia el norte, detrás de algún que otro muro de piedra falso.

11 H1 Esta a la izquierda de la pantalla en la que rescatas a Marin. Simplemente, entra en la cueva y coloca una bomba en pared sur.

12 A1 Lo encontrarás sin ningún problema cuando estés dentro de la mazmorra de turtle Rock, casi al final de la aventura.





CONCHAS

No encontrar todas las caracolas del juego es algo que no impide en absoluto finalizar la aventura. Lo único que ganarás si encuentras 20 caracolas es poder cambiarlas por la Master Sword, en la mansión de las caracolas. Una espada mucho más potente que la del comienzo del juego. Hay más de 20 caracolas, pero el resto no es necesario encontrarlas.

1 D11 Esta entre toda la maleza de esta pantalla. Para que no tengas que buscar en exceso, te diremos que está debajo de la planta situada en la sexta fila y la sexta columna. De todas formas, destroza el resto para más items.

2 En Tail Cave, en la habitación número 14. Hay algunas grietas en la pared oeste. Coloca una bomba y entra en la habitación 6 para abrir el cofre.

3 B11 Entra en la pequeña cabaña que hay junto a la casa de Madame Meow Meow. Cava en la esquina inferior derecha para encontrarla.

4 B8 Levanta la roca que hay en la pantalla y abre el cofre para encontrar la caracola.

5 E8 Destroza el arbusto que está sólo en la pantalla. Cava en la mancha que queda justo debajo hasta encontrar la caracola.

6 K9 Cada vez que tengas cinco nuevas caracolas, entra en la mansión de las caracolas. Allí se te recompensará con una nueva. Así pues, ya tienes la sexta.

7 L9 Aquí no tienes más que tronchar los matorrales que hay en la pantalla. Debajo de uno de ellos está la séptima caracola.

8 J12 Encontrar esta caracola es sencillo. Simplemente levanta la piedra que hay en medio de la pantalla para que aparezca.





9 I11 Después de seguir la pista de la octava caracola, ve una pantalla al oeste y entra en la cueva. Coloca una bomba en el muro este de la segunda pantalla y sigue el camino que queda abierto. Ve hacia el norte y excava cerca de la estatua.

10 J15 Sal fuera de la cueva por el camino normal. Ya en la salida, corta los arbustos para encontrarla.

11 Como ocurrió con la sexta caracola, no tienes más que acercarte a la mansión para obterner una más.

12 G14 Cuando entres en la cueva de Richard, coge la bifurcación de la izquierda. Al final está el cofre con ella.

13 F11 Para encontrar la siguiente caracola no tienes más que excavar por el centro de la pantalla, una vez que lo hayas liberado todo de vegetación.

14 P16 Hasta el desierto de Yarma te tendrás que desplazar para encontrar esta caracola. Levanta las rocas que hay a la izquierda de la pantalla para dar con ella.

15 I16 Ve nadando hasta la isla que tiene vegetación en medio. Utiliza la pala para excavar y encontrar una nueva caracola.

16 G16 Cuando el fantasma vuelva a su tumba, entra en su casa y busca debajo de los jarrones que tiene. Bajo uno de ellos encontrarás una. Ya te quedan menos.

17 G11 Nada hacia la parte norte, donde está el arbusto, y córtalo. Al mismo tiempo, sal corriendo hacia abajo, ya que sino caerá al mar antes de que puedas recogerlo.

18 K14 Otra vez tienes que hacer uso de la espada. Esta vez excava cerca de la estatua del búho, cruzando el puente para llegar hasta él.

19 M1 En Tal Tal Mountain encontrarás una nueva caracola que no te costará mucho obtener. Simplemente levanta las rocas que hay allí cerca.

20 N2 Entra en la cueva y coloca una bomba en la pared que no tiene agua. Sigue el camino abierto para encontrar el cofre con la última caracola.



FOTOS



H4 A la tienda de fotos es donde deberás ir siempre que quieras ver tu álbum de fotos.



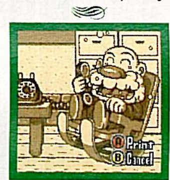
A16 Sube con Marin a lo alto del acantilado y, rápidamente, ataca al Octorok que hay.



A12 Ayuda a Marin a bajar de la chimenea, pero no te muevas cuando aterrices en el suelo.



C10 Esta foto se realiza cuando Marin canta sus canciones. Esta va dedicada a la veleta.



B12 Mira por la ventana a la derecha de la casa del abuelo Ulrira para captar esta bonita foto.



B11 Para obtener esta fotografía, simplemente acércate a él cuando le devuelvas a su amo.



D10 Roba un objeto de la tienda para que te hagan una foto sin que te des cuenta.



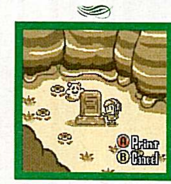
K15 Después de entregarle el anzuelo al pescador y que él te entregue la lupa, habla con él.



N13 Si tienes la lupa, entra en la casa de al lado de la de Mrs. Goat. La foto es genial.



J8 Después de bajar el puente levadizo, sube el puente para la foto recordatorio.



E7 Después de devolver el fantasma a su tumba, tócale para sacar esta bonita instantánea.



N1 Después de recoger la caracola número 19, asómate hacia el este para captar esta foto.

VIGILANTE 8

NINTENDO 64

TRUCOS FOR EVERYBODY

Aquí tenéis unos cuantos «truquez-nos» del recordado éxito de PSX, en forma de jugosos passwords:

Todos los coches (excepto el OVNI). Introduce el password: GANGS-UN-LOCKED

Y The Alien. Introduce el password: GIMME-DA-ALIEN

Todos los personajes y niveles. Introduce el password: JTBT7CFD1LRMGW

Mismo vehículo en el modo Multiplayer. Introduce el password: MIX-MATCH-CARS

Modo de Ultra-Alta resolución (siempre que tengas el Expansion Pak). Introduce el password: MAX-RESOLUTION

Interceptor Missile Power-up. Introduce el password: MISSILE-AT-TACK

Inmunidad. Introduce el password: LIVING-FOREVER

Quick Firing Weapons. Introduce el password: FIRE-NO-LIMITS

Gravedad Baja. Introduce el password: A-MOON-GETAWAY

Sin enemigos. Introduce el password: POPULATION-OUT

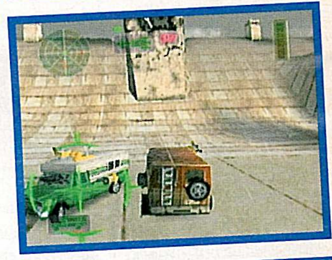
Modo SlowMotion. Introduce el password: GO-REALLY-SLOW

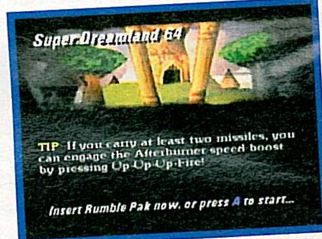
Modo Expert. Introduce el password: I-AM-TOUGH-GUY

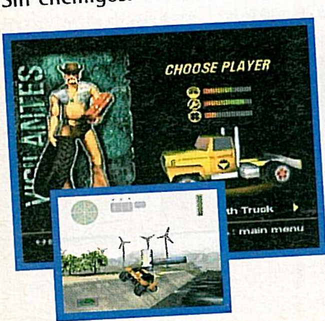
Selección de nivel. Introduce el password: LEVEL-SHORTCUT

Ver Secuencias Finales. Introduce el password: LONG-SLIDESHOW





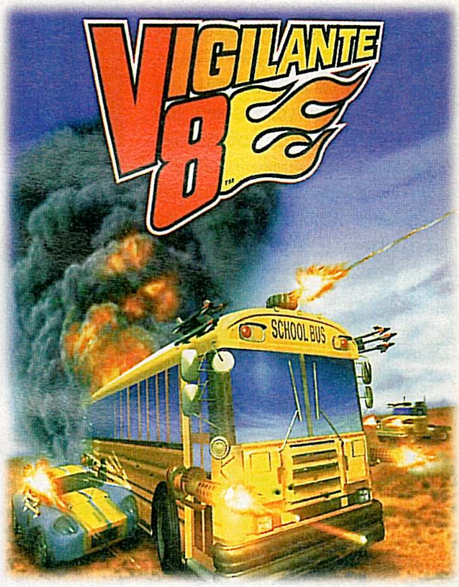
















R-TYPE DELTA

PLAYSTATION

TRUCOS A GRANEL

Todo un clásico de la historia de los videojuegos adaptado a los nuevos tiempos, que THE ELF (la reencarnación en la tierra de Bydo, el villano del juego) se ha encargado de comentar en este número. Un juego así es mejor disfrutarlo sin trucos, pero por si acaso, aquí os ofrecemos unos cuantos. En todos los casos, para activar estos trucos debes comenzar el juego, pausar e introducir las siguientes combinaciones, mientras mantienes apretado el botón L2:

100% Force Power: L, R, U, D, R, L, U, D + TRIANGULO

Power-Up Rojo: L, R, U, D, R, L, U, D + CUADRADO

Power-Up Azul: L, R, U, D, R, L, U, D + X

Power Amarillo: L, R, U, D, R, L, U, D + CIRCULO





RUSH 2: EXTREME RACING USA

NINTENDO 64

TRUQUITOS VARIOS

DE LUCAR nos ha deleitado comentando esta secuela de uno de los arcades de conducción más originales de NINTENDO 64.

Cheat Menú: Presiona los botones C-ARRIBA, C-DERECHA, C-IZQUIERDA, C-DERECHA, L, R y Z al mismo tiempo en Settings, para desbloquear la opción de Cheat bajo la opción Audio. En ese momento, selecciona una de las siguientes opciones e introduce el código.

Massive Mass: Mantén pulsados L+R y pulsa C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA, C-DERECHA.

Stunts: Mantén pulsados C-ABAJO, C-IZQUIERDA, C-ARRIBA, C-DERECHA y pulsa A, R, Z, L, A, R, Z, L, R, A, Z, L.

Killer Rats: Mantén presionados L+R y pulsa Z cuatro veces.

New York Cabs: Pulsa R, L, Z, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-ARRIBA.

Super Speed: Mantén pulsados L+R y pulsa C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA y C-DERECHA.



GEX: ENTER THE GECKO

NINTENDO 64

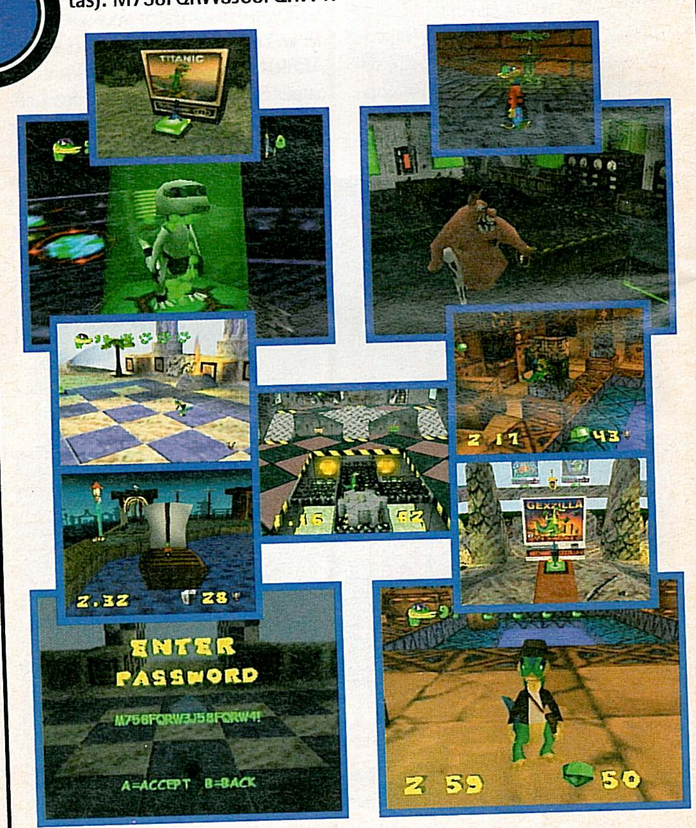
SUPERPASSWORDS

Aunque nuestro Doc le haya dado una nota bajísima, seguro que hay algún pobre diablo que ya adquirido este plataformas 3D, cuya versión PlayStation lleva en el mercado más de un año, y que agradece estos passwords:

Primera Puerta: DPXMDGVXCVLCG5WFL

Segunda Puerta: C2G57FLRDQJV7FBTCN

Super Password (comenzarás con 99 vidas y todas las fases abiertas): M758FQRW3J58FQRW4!





EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO ZETA